Roland®

GENERAL MIDI2

Manual del Usuario del XV-5050

XV-5050

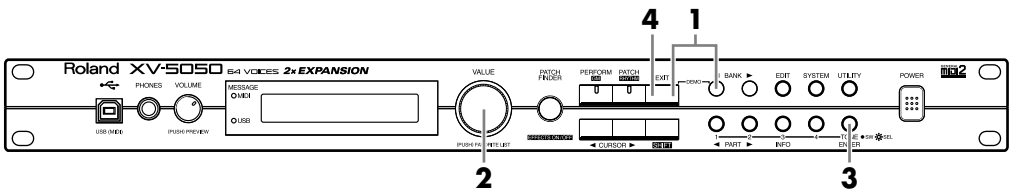
64 VOICES *2× EXPANSION*

MANUAL DEL USUARIO

Gracias y felicidades por adquirir el Roland XV-5050.

Antes de utilizar la unidad, lea con atención las secciones tituladas: "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" (p. 2), "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" (pp. 3–4), y "NOTAS IMPORTANTES" (p. 5). Estas secciones ofrecen información importante relativa a la correcta utilización de la unidad. Además, para familiarizarse con todas las funciones de este nuevo equipo, lea todo el Manual del Usuario. Guarde este manual en un lugar seguro y téngalo a mano para futuras consultas.

Escuchar las canciones de demostración



1. **Mantenga pulsado el botón [EXIT] y pulse el botón [◄ BANK].**
   Se visualiza la pantalla DEMO PLAY.
2. **Gire el dial [VALUE] para seleccionar la canción que desee escuchar.**
   Seleccione "CHAIN PLAY" para escuchar todas las canciones en orden, empezando por la primera canción.
3. **Pulse el botón [ENTER] para iniciar la reproducción de la canción de demostración.**
4. **Pulse el botón [EXIT] para detener la interpretación y volver a la pantalla de selección de canciones.**
   Pulse el botón [EXIT] de nuevo para dejar la pantalla DEMO PLAY.

* *Ninguna información para la música que se reproduzca se enviará desde MIDI OUT.*

Convenciones utilizadas en este manual

- Las letras entre corchetes indican botones o un dial o un mando en el panel.
- (p. **) indica una página de este manual.

* *Las explicaciones en este manual incluyen imágenes que describen lo que típicamente debería visualizarse en la pantalla. Tenga en cuenta, no obstante, que la unidad puede incorporar una nueva versión mejorada del sistema (p. ej., incluir sonidos más nuevos), de manera que lo que realmente ve en la pantalla no siempre puede coincidir con lo que aparece en el manual.*

Copyright © 2001 ROLAND CORPORATION

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este publicación puede reproducirse bajo ninguna forma sin el permiso por escrito de ROLAND CORPORATION.

CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN

ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR

CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK,
DO NOT REMOVE COVER (OR BACK).
NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE.
REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.

El símbolo de relámpago con punta de flecha dentro de un triángulo pretende alertar al usuario de la presencia de un "voltaje peligroso" no aislado que puede ser de una magnitud suficiente como para representar un riesgo de descarga eléctrica para las personas.

El símbolo de exclamación dentro de un triángulo pretende alertar al usuario de la presencia de instrucciones operativas o de mantenimiento, importantes en los manuales que acompañan al programa.

INSTRUCCIONES RELATIVAS AL RIESGO DE FUEGO, DESCARGAS ELÉCTRICAS, O LESIONES EN LAS PERSONAS.

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES
GUARDE ESTAS INSTRUCCIONES

ADVERTENCIA - Al utilizar equipos eléctricos deben seguirse algunas precauciones básicas,que incluyen las siguientes:

1. Lea todas las instrucciones.
2. guarde las instrucciones para futuras consultas.
3. Lea atentamente las advertencias.
4. Siga todas las instrucciones.
5. No utilice el equipo cerca del agua.
6. Límpielo sólo con un paño húmedo.
7. El equipo debe colocarse de manera que su posición no interfiera con su apropiada ventilación.
8. Instale el equipo lejos de fuentes de calor como radiadores, calefactors u otros dispositivos (incluso amplificadores).
9. Siga las instrucciones de seguridad del conector polarizado o de tipo tierra. Un conector polarizado tiene dos clavijas, una más grande que la otra. Un conector tipo tierra tiene dos clavijas y una tercera partilla de tierra. La clavija más grnade o la patilla se proporcionan para su seguridad. Si el conector no entra en el enchufe, diríjase a un profesional para que se lo cambie.
10. Evite pisar u oprimir el cable de alimentación, particularmente los conectores y el punto de salida del cable de la unidad.
11. Utilice únicamente accesorios recomendados por el fabricante.
12. Este producto debe utilizarse sólo sobre un soporte, trípode, pie, carrito o mesa recomendados por el fabricante o provistos con la unidad. Si utiliza un carrito, tenga cuidado al moverlo para evitar que se dañe.

13. Desconecte el equipo si hay tormenta eléctrica o si no va a utilizarlo durante un tiempo.
14. Consulte siempre al personal especializado cuando la unidad tenga una avería de cualquier tipo, como por ejemplo si se daña el cable de alimentación o el conector, si se derrama líquido o le caen objetos encima, si ha sido expuesto a la lluvia, si no funciona correctamente o si se ha caído.

For the U.K.

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED
IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.
GREEN-AND-YELLOW: EARTH, BLUE: NEUTRAL, BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-AND-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol ⏚ or coloured GREEN or GREEN-AND-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA

INSTRUCCIONES PARA EVITAR EL RIESGO DE FUEGO, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES EN LAS PERSONAS

Los avisos de ⚠ATENCIÓN y ⚠PRECAUCIÓN

⚠ATENCIÓN	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de muerte o de lesiones personales graves en caso de no utilizar la unidad de manera correcta.
⚠PRECAUCIÓN	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de lesiones o daños materiales en caso de no utilizar la unidad de manera correcta. * Los daños materiales se refieren a los daños u otros efectos adversos provocados con relación a la casa y a todo su mobiliario, así como a los animales domésticos.

Los símbolos

⚠	El símbolo △ alerta al usuario de instrucciones o advertencias importantes. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del triángulo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste se utiliza para avisos,
	El símbolo ⃠ alerta al usuario de acciones que no deben realizarse (están prohibidas). El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que la unidad no debe desmontarse.
	El símbolo ● alerta al usuario de acciones que deben realizarse. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que el cable de alimentación debe desconectarse de la toma de corriente.

TENGA SIEMPRE EN CUENTA LO SIGUIENTE

⚠ATENCIÓN

- Antes de utilizar este equipo, lea las siguientes instrucciones y el Manual del usuario.

- No abra ni realice modificaciones internas en el equipo. (La única excepción sería donde este manual proporciona instrucciones específicas que se deberían seguir para poner en su lugar las opciones instalables por el usuario, consulte p. 120, p. 122.)

- No intente reparar la unidad, ni reemplazar sus elementos internos (excepto donde el manual lo indica específicamente). Para cualquier reparación, contacte con el establecimiento donde adquirió la unidad, el Centro de Servicio Roland más cercano, o un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página "Información".

- Nunca utilice ni guarde la unidad en lugares:
  - Sujetos a temperaturas extremas (p.ej a la luz directa del sol dentro de un vehículo cerrado, cerca de calefactores o encima de aparatos generadores de calor); o
  - Mojados (p.ej, baños, servicios, suelos mojados); o
  - Húmedos; o
  - Expuestos a la lluvia; o
  - Con polvo; o
  - Sujetos a altos niveles de vibración.

- Esta unidad sólo se debe utilizar con el soporte o pedestal recomendado por Roland.

- Cuando utilice la unidad con el soporte o pedestal recomendado por Roland, dicho soporte o pedestal debe colocarse de forma que esté nivelado y estable. Si no utiliza un soporte o pedestal, igualmente debe asegurarse de que el lugar donde coloque la unidad proporcione una superficie nivelada que mantendrá la unidad en una posición estable.

⚠ATENCIÓN

- La unidad se debería conectar a una fuente de alimentación del tipo descrito en las instrucciones de funcionamiento, o como se indica en la unidad.

- No doble excesivamente el cable de alimentación, ni coloque objetos pesados encima de él. Podría dañar el cable, causar desperfectos y corto circuitos. ¡Un cable dañado puede provocar incendios y descargas eléctricas!

- Esta unidad, sola o combinada con un amplificador y auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido capaces de provocar una pérdida de audición permanente. No debe utilizarla durante periodos de tiempo extendidos a altos niveles de volumen, o a niveles que no sean confortables. Si experimenta cualquier pérdida de audición u oye zumbidos en los oídos, deje de utilizar la unidad inmediatamente y consulte un médico especialista.

- No permita que penetren objetos (p.ej material inflamable, monedas, alfileres); ni líquidos de ningún tipo (agua, refrescos, etc.) en el interior de la unidad.

- En hogares con niños pequeños, un adulto deberá supervisar siempre la utilización del equipo hasta que el niño sea capaz de seguir todas las normas básicas para un uso seguro.

- Proteja la unidad contra los golpes fuertes. (¡No la deje caer!)

- No debe conectar la unidad a una toma de corriente donde haya conectados un número excesivo de dispositivos. Tenga un cuidado especial cuando utilice alargos—el consumo total de todos los aparatos conectados a la toma de corriente del cable de alimentación no debe sobrepasar la capacidad en vatios/amperios del cable. Una carga excesiva puede provocar un sobrecalentamiento del aislamiento del cable, que incluso puede llegar a derretirse.

⚠ATENCIÓN

- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte al Centro Roland más próximo o a un distribuidor Roland autorizado, que aparecen listados en la página “Información”.

- Desactive siempre el equipo y desconecte el cable de alimentación antes de empezar la instalación de la tarjeta de circuitos (serie SRX; p. 14).

- NO reproduzca un disco CD-ROM en un reproductor de CDs de audio convencional. El sonido resultante puede ser de un nivel suficiente para causar pérdidas auditivas permanentes. Pueden producirse daños en los altavoces u otros componentes del sistema.

⚠ PRECAUCIÓN

- La unidad debería colocarse de forma que su posición no interfiera con su ventilación adecuada.

- Cuando conecte o desconecte el cable de alimentación a la toma de corriente o a la unidad, siempre deberá cogerlo por el extremo.

- No deje que los cables se enreden. Además, debería colocar todos los cables fuera del alcance de los niños.

⚠ PRECAUCIÓN

- No suba nunca sobre la unidad, ni coloque objetos pesados sobre ella.

- Nunca debe manejar el cable de alimentación o sus conectores con las manos mojadas al conectarlo y desconectarlos de la toma de corriente o la unidad.

- Antes de mover la unidad, desconecte el cable de alimentación de la toma de corriente, y desconecte todos los cables de los equipos externos.

- Antes de limpiar el equipo, apáguelo y desconecte el cable de alimentación (p. 14).

- Si sospecha que hay posibilidad de que caiga un rayo en su zona, desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente.

- Instale sólo la(s) tarjeta(s) de circuitos especificadas (serie SRX). Retire sólo los tornillos especificados (p. 120, p. 122).

- Si necesita extraer los tornillos, asegúrese de que los coloca en un lugar seguro fuera del alcance de los niños, para que no puedan tragárselos por accidente.

NOTAS IMPORTANTES

Además de los elementos que aparecen en la lista "INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD IMPORTANTES" "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" en las páginas 2 y 3, lea y observe lo siguiente:

Alimentación

- No utilice esta unidad en el mismo circuito de alimentación que otro aparato que pueda generar interferencias (como por ejemplo, un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- Antes de conectar esta unidad a otros dispositivos, desactive la alimentación de todas las unidades. Con ello evitará un funcionamiento anómalo y/o daños en los altavoces u otros dispositivos.

Colocación

- Si utiliza la unidad cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos con transformadores de potencia de gran tamaño) se pueden producir zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación de esta unidad; o aléjela de la fuente de interferencias.
- Este aparato puede producir interferencias en la recepción de televisión y radio. No utilice este aparato cerca de dichos receptores.
- Puede que se produzcan ruidos si se utilizan dispositivos de comunicación, como teléfonos móviles, cerca de este equipo. Estos ruidos podrían ocurrir al recibir o iniciar una llamada, o mientras conversa. Si experimenta este tipo de problemas, debería colocar los dispositivos inalámbricos a mayor distancia del equipo, o desactivarlos.
- No exponga la unidad a la luz solar directa, ni lo coloque cerca de dispositivos que desprendan calor, ni lo deje dentro de un vehículo cerrado, ni lo someta a temperaturas extremas. El calor excesivo puede deformar o decolorar la unidad.
- Para evitar posibles fallos, no utilice la unidad en zonas mojadas, como por ejemplo una zona expuesta a lluvia o humedad.

Mantenimiento

- En la limpieza diaria, utilice un paño suave y seco o ligeramente humedecido con agua. Para extraer la suciedad adherida, utilice una gamuza impregnada con un detergente suave, no abrasivo. Después, asegúrese de limpiar concienzudamente la unidad con una gamuza seca y suave.
- No utilice nunca bencina, diluyentes, alcohol o disolventes de cualquier tipo, para evitar así el posible riesgo de deformación y decoloración.

Reparaciones e información

- Tenga en cuenta que toda la información contenida en la memoria del equipo puede perderse cuando éste se envía para realizar reparaciones. La información importante debe guardarse siempre en otro dispositivo MIDI (por ejemplo, un secuenciador), o escribirse en un papel (cuando sea posible). Durante las reparaciones, se toman las precauciones necesarias para evitar la pérdida de información. No obstante, en ciertos casos (como cuando los circuitos relacionados con la propia memoria no funcionan), no será posible recuperar la información, y Roland no asume ninguna responsabilidad concerniente a la pérdida de memoria.

Precauciones adicionales

- No exponga la pantalla a una iluminación potente (como flashes de cámara), ya que podría provocar un mal funcionamiento.
- Tenga en cuenta que los contenidos de la memoria se pueden perder irreparablemente como resultado de un mal funcionamiento, o un funcionamiento inadecuado de la unidad. Para evitar el riesgo de perder información importante, recomendamos que realice periódicamente una copia de seguridad de la información importante guardada en la memoria de la unidad en otro dispositivo MIDI (por ejemplo, un secuenciador).
- Lamentablemente, puede que no sea posible recuperar los contenidos de la información guardada en la memoria de la unidad u otro dispositivo MIDI (por ejemplo, un secuenciador) cuando se haya perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad por la pérdida de información.
- Tenga un cuidado razonable al utilizar los botones, deslizadores y demás controles de la unidad, así como los jacks y conectores. Un uso inapropiado puede provocar un mal funcionamiento.
- Nunca golpee la pantalla ni aplique presiones fuertes sobre ella.
- Cuando conecte y desconecte todos los cables, hágalo con el conector en la mano—nunca tire del cable. De esta manera evitará los cortocircuitos o daños en los elementos internos del cable.
- Durante el funcionamiento normal del equipo, éste genera una pequeña cantidad de calor.
- Para evitar molestar a sus vecinos, trate de mantener el volumen de su unidad en unos niveles razonables. Puede optar por utilizar auriculares y así no tendrá que preocuparse por los que tenga a su alrededor (especialmente a altas horas de la madrugada).
- Cuando necesite transportar la unidad, guárdela en la caja original (incluyendo las protecciones), siempre que sea posible. En caso contrario, utilice otros materiales de embalaje equivalentes.

Utilizar CD-ROMs

- No toque ni raye la cara inferior brillante (superficie codificada) del disco. Es posible que los CD-ROM sucios o dañados no permitan una lectura correcta. Mantenga los discos limpios mediante el uso de un limpiador de CDs disponible en el mercado.

Contenido

UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA 3

NOTAS IMPORTANTES 5

Contenido 6

Funciones 10

Descripciones del panel 11

Panel frontal 11
Panel posterior 12

Primeros pasos 13

Conectar a dispositivos MIDI y equipos de audio 13
Activar/desactivar el equipo 14
Activar el equipo 14
Desactivar el equipo 14
Restaurar los ajustes originales (Factory Reset) 15

Comienzo Rápido 17

Reproducir sonidos 18

Reproducir patches (Phrase Preview) 18
Ajustar el modo cómo se preescuchan los sonidos 18
Reproducir un patch en el XV-5050 desde un dispositivo MIDI externo (teclado MIDI) 19
Conectar el teclado MIDI 19
Emparejar canales MIDI 19
Seleccionar un patch 21
Procedimiento básico para seleccionar un patch 21
Seleccionar un banco 21
Seleccionar un patch por categoría (Patch Finder) 21
Ajustar la afinación de un patch en intervalos de octavas (Octave Shift) 23
Cambiar modos (Patch, Performance, o Rhythm Set) 23
Tocar múltiples patches superpuestos (Layer) 25
Seleccionar la interpretación “PB:001 Dulcimar&Gtr” 25
Activar o desactivar una parte 26
Asignar un nuevo patch a una parte 27
Cambiar el canal de recepción MIDI de cada parte 27
Interpretar patches diferentes en distintas áreas del teclado (Split) 28
Seleccionar la interpretación “PB:029 Organ/Lead” 28
Ajustar el intervalo de nota de cada parte 29
Utilizar un dispositivo MIDI externo para seleccionar patches y cambiar otros ajustes 30
Seleccionar patches y grupos de percusión 30
Seleccionar interpretaciones 31

Activar y desactivar efectos 32

Definir una lista de los patches preferidos 33

Registrar un patch en la FAVORITE LIST 33
Seleccionar un patch de la FAVORITE LIST 34

Conectar a un ordenador 35

Conectar con un conector USB 35
Conectar con conectores MIDI 35

Uso Avanzado.....37

Capítulo 1 Crear un Patch.....38

Cómo se organiza un patch.....38
Cómo se organiza un tono.....38
Consejos para crear un Patch.....38
Seleccionar los tonos que suenan (Tone On/Off).....39
Ajustes comunes a todo el Patch (COMMON).....39
Edición de tonos más avanzada.....43
Consejos para seleccionar una forma de onda.....43
Cambiar una forma de onda (WAVE).....44
Cambiar la afinación (PITCH).....45
Cambiar el brillo con un filtro (TVF).....46
Cambiar el volumen (TVA).....48
Aplicar un vibrato o tremolo (LFO).....50
Utilizar controladores para cambiar cómo se reproducen los sonidos (CONTROL).....51
Definir ajustes de efectos.....53
Guardar los Patches que crea.....53
Copiar ajustes entre los Patches (Patch Tone Copy).....53

Capítulo 2. Crear un grupo de percusión.....54

Cómo se organizan los instrumentos de percusión.....54
Utilizar un teclado MIDI para seleccionar un instrumento de percusión para editar.....54
Ajustes comunes a todo un grupo de percusión.....55
Configurar tonos de percusión individuales.....56
Consejos para seleccionar formas de onda del tono de percusión.....56
Modificar la forma de onda y la panoramización de un tono de percusión (WAVE).....57
Modificar la afinación de un tono de percusión (PITCH).....59
Modificar el brillo de un sonido con un filtro (TVF).....59
Realizar el cambio de volumen (TVA).....61
Otros ajustes (CONTROL).....61
Ajustes de efectos.....62
Guardar los grupos de percusión creados.....62
Copiar los ajustes de otro tono de percusión (Rhythm Key Copy).....62

Capítulo 3 Crear una interpretación.....63

Cómo se organiza una interpretación.....63
Formas básicas de utilizar las interpretaciones.....63
Activar o desactivar una parte.....63
Como ajustar un ajuste de interpretación.....63
Establecer ajustes para toda una interpretación (COMMON).....64
Ajustar el intervalo de teclado.....64
Otros ajustes.....64
Ajustes para cada parte.....65
Seleccionar el Patch o grupo de percusión de una parte.....65
Ajustar el volumen, panoramización, afinación y polifonía de una parte.....65
Editar el ataque y liberación del sonido de una parte.....65
Cambiar la afinación.....66
Cambiar la forma como se toca el sonido de una parte.....66
Establecer los ajustes MIDI de una parte.....67
Confirmar la información MIDI para cada parte (INFO).....67
Definir ajustes de efectos.....68
Guardar las interpretaciones que crea.....68
Copiar los ajustes desde una parte a la otra (Copia de la parte de interpretación).....68

Contenido

Capitulo 4 - Los efectos del XV-5050 69

Activando o desactivando los efectos..... 69
Ajustes del modo Patch/Rhythm Set..... 70
Flujo de Señal Audio..... 70
Procedimiento de ajuste:..... 71
Ajustes del modo Performance..... 72
Flujo de la Señal de Audio..... 72
Procedimiento de ajuste:..... 73
Ajustes de Multiefectos..... 76
Ajustes Chorus..... 76
Ajustes de Reverb..... 76
Parámetros de los Multi efectos..... 77
Parámetros Chorus..... 109
Parámetros Reverb..... 109
Copiar Ajustes de Efecto..... 110

Capítulo 5 Guardar un sonido que cree.....111

Guardar ediciones en la memoria interna del XV-5050 (WRITE)..... 111
Guardar un Patch (PATCH WRITE)..... 111
Guardar un Grupo de percusión..... 111
Guardar una interpretación..... 111
Inicializar un sonido (INIT)..... 112
Proteger la memoria interna (PROTECT)..... 112
Transmitir ajustes de sonido (XFER)..... 113

Capítulo 6 Otros ajustes/comprobaciones de estado.....114

Definir ajustes globales..... 114
Seleccionar controladores habituales..... 114
Establecer los ajustes de MIDI y USB..... 115
Ajustar el canal MIDI..... 115
Definir ajustes globales..... 115
Especificar el estado de recepción para cada tono..... 115
Conectar dos o más XV-5050s para aumentar la polifonía..... 115
Definir ajustes relacionados con USB..... 116
Ajustar el modo cómo se preescuchan los sonidos..... 116
Definir los ajustes del ecualizador..... 116
Ajustar la sintonización general del XV-5050..... 117
Master Tune y Master Key Shift..... 117
Scale Tune..... 117
Confirmar el estado actual..... 117
Guardar los ajustes de sistema..... 117

Capítulo7 Utilizar el XV-5050 como un módulo de sonido General MIDI.....118

Acceder al modo GM..... 118
Inicializar el generador de sonido para los ajustes básicos del sistema General MIDI..... 118
Reproducir una partitura de GM..... 118
Modificar los ajustes del modo GM..... 118
Definir ajustes de efectos en el modo GM (EFFECTS)..... 119
Definir ajustes para recibir MIDI (MIDI)..... 120
Definir ajustes para cada parte (PART)..... 120

Capítulo 8. Ejemplos de aplicación utilizando el XV-5050.....121

Controlar el XV-5050 a tiempo real utilizando un dispositivo MIDI externo..... 121
Cambiar los ajustes de multiefectos desde un dispositivo MIDI externo..... 121
Cambiar los ajustes de tono..... 121
Aplicaciones para Patches..... 122

Sincronización del cíclo LFO con el tempo del sistema ... 122
Sincronizar multiefectos al tempo del sistema ... 122
Hacer que el tiempo de retardo del tono coincida con el tempo del sistema ... 123
Utilizar un interruptor de pedal para cambiar la velocidad de rotación del efecto Rotary ... 123
Reproducir bucles de frase en el tempo del sistema ... 123
Cambiar los ajustes de las partes desde un dispositivo MIDI externo ... 124
Aplicaciones para el control de matríz ... 125
Controlar el TMT con el LFO y cambiar la temporización del tono ... 125

Apéndices ... 127

Instalar la tarjeta de ampliación de ondas ... 128
Precauciones al instalar una tarjeta de ampliación de ondas ... 128
Cómo instalar una tarjeta de ampliación de ondas ... 128

Installation de la carte d'extension Wave (French language for Canadian Safety Standard) ... 130
Précautions à prendre lors de l'installation d'une carte d'expansion Wave ... 130
Installation d'une carte d'expansion Wave ... 130

Instalar y configurar el controlador ... 132
¿Qué es el controlador USB MIDI? ... 132
Usuarios de Windows 98 / Me ... 133
Especificar el destino de salida para la información MIDI ... 135
Usuarios de Windows 2000 ... 136
Especificar el destino de salida para la información MIDI ... 139
Eliminar el controlador USB MIDI ... 139
Utilizar OMS en el Macintosh ... 140
Instalar el controlador de XV-5050 ... 140
Ajustes de OMS ... 140
Utilizar FreeMIDI en el Macintosh ... 142
Instalar el controlador de XV-5050 ... 142
Ajustes de FreeMIDI ... 143

Solucionar Problemas ... 144

Mensajes de error ... 145

Lista de formas de onda ... 146

Lista de patches ... 149

Lista de grupos de percusión ... 155

Lista de interpretaciones ... 161

Lista de canciones de demostración ... 161

Implementación MIDI ... 162

Especificaciones ... 186

Índice ... 187

Funciones

Polifonía de 64 voces y multitimbricidad de 16 partes

El XV-5050 es un generador de sonido multitímbrico de 16 que produce hasta 64 voces polifónicas simultáneas. Proporciona una polifonía amplia, incluso con patches que contienen múltiples tonos.

Crea tonos increíblemente expresivos

Con patches con cuatro sonidos estéreo, además de instrumentos de cuatro tonos en grupos de percusión—puede utilizar hasta ocho tipos de onda—el XV-5050 le hace avanzar un paso más allá de la generación anterior de Roland con los módulos de la serie JV, proporcionando un control más preciso y permitiéndole crear sonidos más impresionantes y expresivos.

Efectos internos potentes, incluyendo efectos COSM

Los efectos internos se han redefinido y mejorado completamente. La reberveración, el efecto más central del XV-5050, incorpora la alta calidad del SRV-3030 DSP, permitiendo que el mismo instrumento dé una definición espacial más amplia con un sonido nítido y superior.

Además, el XV-5050 dispone de multiefectos (MFX) con 90 tipos de efectos, que incluyen RSS y 3D Delay, Slicer y Formant Filter. Y aún más, el XV-5050 también dispone de una variedad de combinaciones de efectos diferentes, como el Guitar Amp Simulator, que son posibles con la tecnología COSM; Guitar Multi, que le permite obtener los sonidos de guitarra, bajo y teclados adecuados; Bass Multi, y Keyboard Multi, que le permite crear sonidos aún más potentes. Además, puede utilizar tres sistemas MFX diferentes cuando se encuentra en el modo Performance, y utilizar cada MFX en cualquier parte que seleccione.

Además de todo esto, cada salida dispone de un ecualizador de dos bandas.

Salida digital para una compatibilidad completa con los sistema digitales

Los sistemas de salida XV-5050 no sólo incluyen cuatro salidas analógicas paralelas que también se pueden utilizar como dos pares estéreo, sino que también disponen de salidas digitales S/P DIF (ópticas y coaxiales).

Equipado con un conector USB

El XV-5050 dispone de un conector USB en su panel frontal, para que sea fácil conectar el ordenador.

Compatible con el nivel 2 del sistema General MIDI

El XV-5050 proporciona un modo compatible con el nivel 2 del sistema General MIDI, el formato para los sistemas de música de sobremesa (DTM). Los estándares de General MIDI 2 son cada día más compatibles, empiezan donde se quedó General MIDI, y ofrecen capacidades mejoradas de expresión, e incluso una mayor compatibilidad. Puede reproducir información de canciones compatibles con General MIDI disponible en el mercado.

Posibilidades de ampliación superiores con las tarjetas de ampliación de ondas de nuevo formato

El XV-5050 acepta hasta dos de las tarjetas de ampliación de ondas de nuevo formato de Roland (Serie SRX).

Este conjunto proporciona una potencia sin precedentes en la creación de sonidos desde una cantidad impresionante de información de forma de ondas.

Dispone de las funciones Patch Finder y Phrase Preview

El XV-5050 dispone de una función Patch Finder que le permite encontrar Patches de un tipo o una categoría especificada de forma rápida.

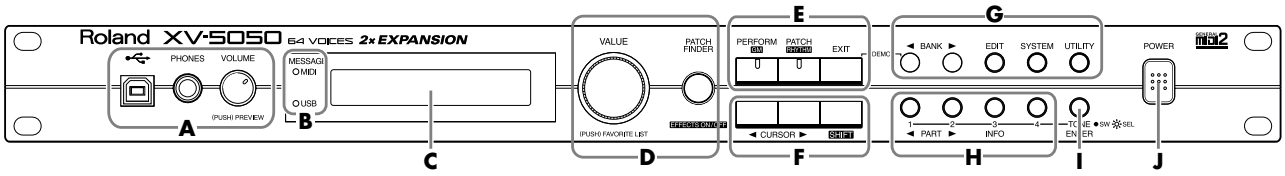
Pulse la tecla [PHRASE PREVIEW] del XV-5050 para previsualizar el Patch seleccionado con una Phrase musicalmente apropiada.

Registrar un Patch en la FAVORITE LIST

Puede conservar los Patches que desee utilizar en un sitio registrándolos en la Favorite List (Lista de favoritos). La FAVORITE LIST le da acceso inmediato a sus Patches favoritos, tanto si se encuentra en el XV-5050, en las tarjetas de ampliación de ondas o en las tarjetas de memoria. Puede registrar un máximo de 64 Patches en esta lista.

Descripciones del panel

Panel frontal



A

Conector USB

Utilícelo para conectar un ordenador al XV-5050 utilizando un cable USB (p. 35).

Jack PHONES

Los auriculares se conectan aquí (p. 13).

Mando [VOLUME] (PHRASE PREVIEW)

Ajusta el volumen de los jacks A (MIX) OUTPUT y el jack PHONES. No es posible ajustar el volumen de los jacks OUTPUT B.

Puede pulsar el mando para oír el XV-5050 sin utilizar ningún dispositivo externo. (Phrase Preview; p. 18)

B

Indicador MIDI MESSAGE

Se iluminará cuando se reciba un mensaje MIDI mediante el conector MIDI.

Indicador USB MESSAGE

Se iluminará cuando se reciba un mensaje MIDI mediante el conector USB.

C

Pantalla

Presenta una variedad de información acerca de la operación que se está ejecutando.

D

Dial [VALUE] (FAVORITE LIST)

Gire este dial para cambiar el ajuste de un parámetro, o "valor." Si mantiene pulsado el [SHIFT] mientras gira [VALUE], el valor del parámetro cambiará en incrementos más grandes.

Pulse este dial en el modo Patch/Rhythm Set para visualizar una lista que muestre la colección de sus sonidos favoritos. (Favorite List; p. 33)

Botón [PATCH FINDER]

Puede seleccionar un Patch utilizando la función Patch Finder (p. 21).

E

Botón [PERFORM]

Pulse este botón para entrar en el modo Performance (p. 23).

Pulse este botón mientras mantiene pulsado [SHIFT] para entrar en el modo General MIDI 2 (p. 23).

Botón [PATCH]

Púlselo para entrar en el modo Patch (p. 23).

Pulse este botón mientras mantiene pulsado [SHIFT] para entrar en el modo Rhythm Set (p. 23).

Botón [EXIT]

Pulse este botón cuando desee volver a la pantalla PLAY de un modo, o para cancelar una operación antes de ejecutarla.

Mantenga pulsado [EXIT] y pulse [◄ BANK] para escuchar las canciones de demostración del XV-5050.

F

[Botones ◄ CURSOR], [CURSOR ►]

Desplace el cursor (subraye) con estos botones.

Botón [SHIFT]

Utilice [SHIFT] en combinación con otros botones. Si mantiene pulsado este botón, cambia las funciones de otros botones.

G

[Botones ◄ BANK], [BANK ►]

Seleccione el Banco con éstos (p. 21).

Botón [EDIT]

Proporciona acceso a los ajustes relevantes, o "parámetros."

Botón [SYSTEM]

Púlselo para entrar en el modo System.

Esto le permitirá definir ajustes que afecten a todo el XV-5050.

Botón [UTILITY]

Púlselo para entrar en el modo Utility.

Este botón le permite ejecutar operaciones tales como guardar, copiar, inicializar, transferir información, proteger la información contra escritura, y operaciones para volver a los ajustes originales.

H

Botones TONE SWITCH/SELECT [1]–[4]

(En el modo Patch/Rhythm Set)

Activa o desactiva cada Tono cuando [TONE] esté apagado (p. 39).

Selecciona un Tono cuyos ajustes desee cambiar cuando [TONE] está iluminado (p. 39).

[Botones ◄ PART], [PART ►]

(En el modo Performance)

Selecciona una Parte cuyos ajustes desee cambiar (p. 64).

Botón [INFO]

(En el modo Performance)

Púlselo para comprobar el estado de recepción de diferentes tipos de mensajes MIDI para cada Parte (p. 67).

I

Botón [TONE] (ENTER)

Cambia la función de los botones TONE SWITCH/SELECT [1]–[4].

- Cuando este botón está apagado, [1]–[4] activa o desactiva cada Tono.
- Cuando este botón está iluminado, [1]–[4] selecciona un Tono cuyos ajustes desee cambiar.

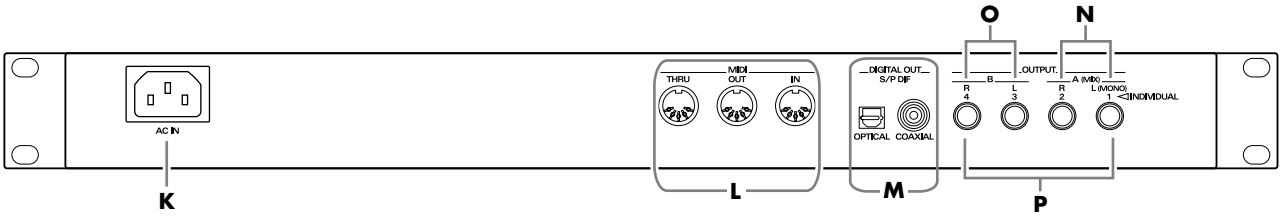
Fija un valor de ajuste o ejecuta una operación (ENTER).

J

Conmutador [POWER]

Activa y desactiva el XV-5050 (p. 14).

Panel posterior



K

Entrada de CA

Conecte el cable de alimentación incluido aquí. (p. 13)

L

Conectores MIDI (IN, OUT, THRU)

Estos conectores conectan el XV-5050 con otros dispositivos MIDI, permitiendo el envío y la recepción de mensajes MIDI. (p. 19)

IN: Este conector recibe mensajes de otro dispositivo MIDI.

Out: Este conector transmite mensajes a otro dispositivo MIDI.

Thru: Los mensajes MIDI recibidos en el conector MIDI IN se transmitirán desde este conector sin ser cambiados por el XV-5050.

M

Conectores Digital Out

El XV-5050 dispone de ambos conectores de salida digital, óptica y coaxial (conforme a S/P DIF).

S/P DIF: Un formato de interface digital utilizado para dispositivos de audio digital de consumo.

N

Jacks A (MIX) OUTPUT (L (MONO), R)

Estos jacks envían señales de audio en estéreo (L/R) desde el XV-5050 a un amplificador o mezclador. Para una salida mono, utilice sólo el jack L. (p. 13)

Estos jacks se utilizan cuando el parámetro SYSTEM SETUP Mix/Parallel está ajustado en MIX. (p. 107)

* *El XV-5050, con los ajustes originales, direcciona la salida de todos los patches PRESET a estos jacks.*

O

Jacks B OUTPUT (L, R)

Estos jacks envían señales de audio en estéreo (L/R) desde el XV-5050 a un amplificador o mezclador. (p. 13)

P

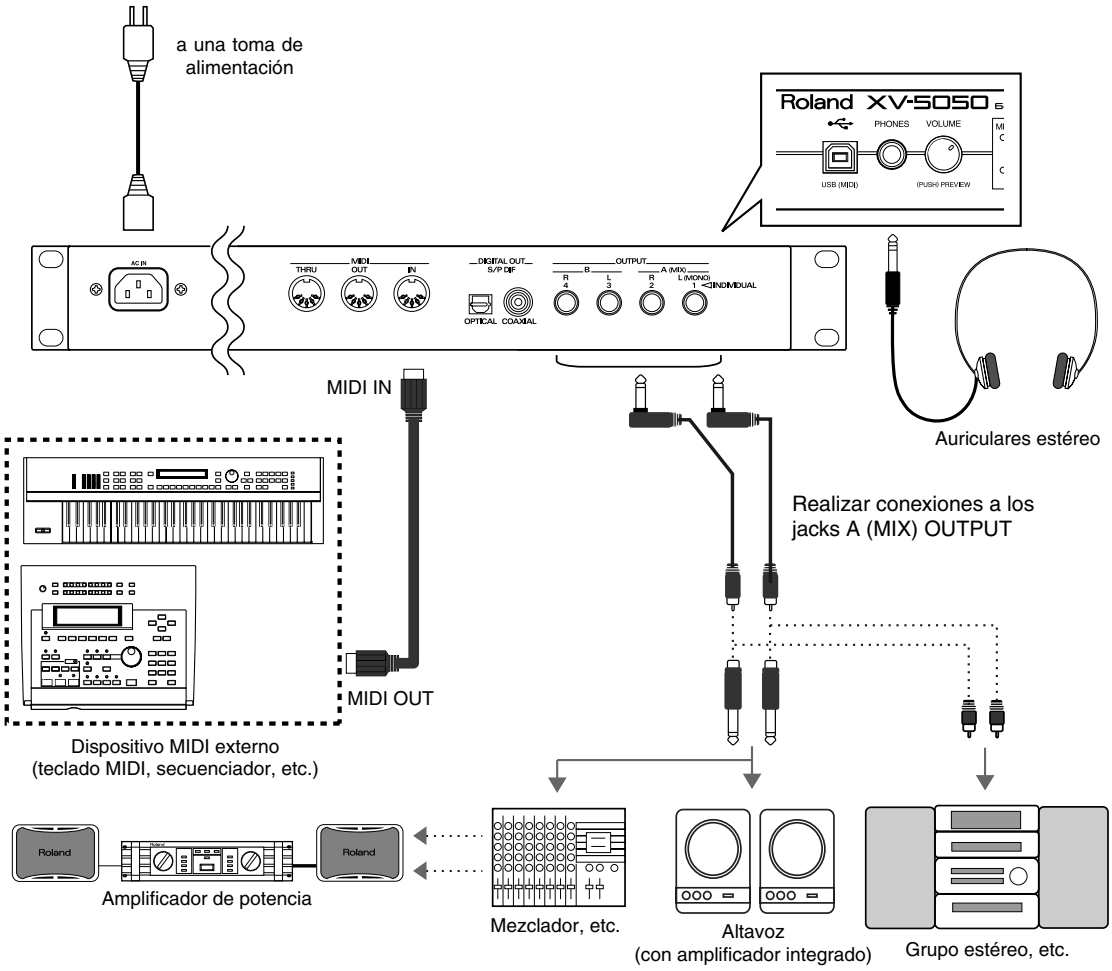
Jacks INDIVIDUAL 1–6 OUTPUT

Estos jacks envían señales de audio en mono desde el XV-5050 a un amplificador o mezclador. (p. 13)

Primeros pasos

Conectar a dispositivos MIDI y equipos de audio

El XV-5050 no dispone de amplificadores ni altavoces internos. Para escuchar sonido, deberá conectarlo a un amplificador de teclado o sistema de audio, o conectar auriculares. Consulte la siguiente figura al conectar el XV-5050 con dispositivos externos.



1. **Antes de realizar las conexiones, compruebe que haya desactivado todos los dispositivos.**

2. **Conecte el cable de alimentación de CA incluido con el XV-5050 a la unidad, y a continuación conecte el otro extremo a una toma de corriente.**

3. **Conecte los cables de audio y MIDI tal como se muestra en el diagrama. Si conecta auriculares, conéctelos en el jack PHONES.**

NOTA

Para evitar el mal funcionamiento y/o causar daños a los altavoces u otros dispositivos, baje el volumen, y desactive todos los dispositivos antes de realizar ninguna conexión.

Activar/desactivar el equipo

Activar el equipo

* *Una vez completadas las conexiones (p. 13), active los diferentes dispositivos en el orden especificado. Si activa los dispositivos en un orden erróneo, existe el riesgo de provocar un mal funcionamiento y/o daños a los altavoces y a los demás dispositivos.*

1. Antes de activar el equipo, compruebe lo siguiente.

- ¿Todos los dispositivos están conectados correctamente?
- ¿Los niveles de volumen en el XV-5050 y cualquier amplificador o mezclador conectado están a los ajustes más bajos?

2. Pulse [POWER] del XV-5050 para activar el equipo.

3. Ponga en marcha los dispositivos externos conectados.

NOTA

Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Se requiere un breve espacio de tiempo (unos segundos) después de activar la unidad para que ésta funcione con total normalidad.

Desactivar el equipo

1. Antes de desactivar el equipo, compruebe lo siguiente.

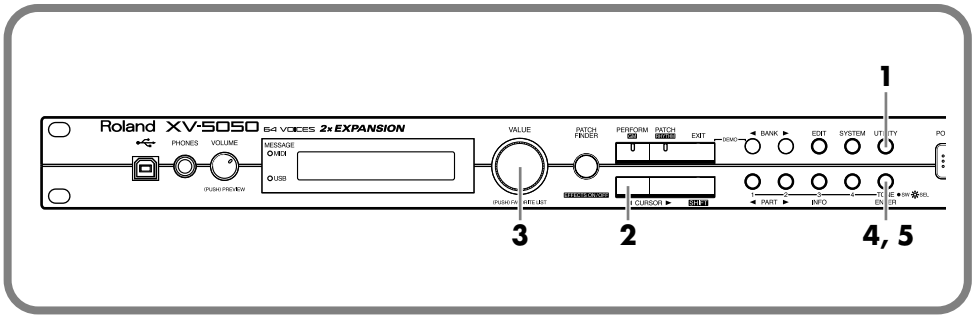
- ¿Los niveles de volumen en el XV-5050 y cualquier amplificador o mezclador conectado están a los ajustes más bajos?
- ¿Ha guardado la información, incluyendo los datos para los sonidos que ha creado? (p. 104)

2. Desactive los dispositivos externos conectados.

3. Pulse [POWER] del XV-5050 para desactivar el equipo.

Restaurar los ajustes originales (Factory Reset)

Para garantizar que el XV-5050 funciona correctamente como se describe en los procedimientos descritos en el Manual del Usuario al utilizar el XV-5050 por primera vez, asegúrese que restablece los ajustes a su estado inicial tal como se envían.



1. Pulse [UTILITY], de forma que su indicador se ilumine.

Se visualiza la pantalla UTILITY.

```
WRITE PATCH     [ENT]
US:001(Xtremities  )
```

2. Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al ángulo superior izquierdo de la pantalla.

3. Gire [VALUE] para seleccionar "FACTORY RESET."

```
FACTORY RESET   [ENT]
```

4. Pulse [ENTER].

En la pantalla se visualizará el mensaje de confirmación "Are You Sure?".

```
FACTORY RESET   [ENT]
   Are You Sure?
```

* *Para cancelar, pulse [EXIT]*

5. Pulse [ENTER] para ejecutar la operación Volver a los ajustes originales.

De nuevo, se visualizará la pantalla PLAY.

* *Si aparece la siguiente pantalla, gire [VALUE] para cambiar el ON visualizado a OFF. Una vez haya pulsado [ENTER] para desactivar la protección, pulse [ENTER] de nuevo para guardar los ajustes.*

```
WRITE PROTECT
Internal:          ON
```

NOTA

Si almacena cualquier información importante en la memoria, al ejecutar esta operación provocará la pérdida de datos. Si existe información que desea conservar, guárdela en una tarjeta de memoria o dispositivo MIDI externo disponibles en el mercado.

MEMO

Para más información acerca de Write Protect (Protección contra escritura), consulte la página 105.

MEMO

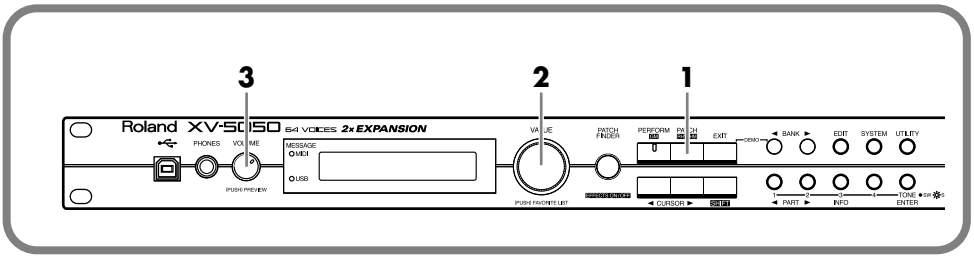
Comienzo Rápido

Reproducir sonidos

El XV-5050 incorpora una rica paleta de sonidos integrados, denominados "patches." Vamos a escuchar algunos patches en el modo **Patch**.

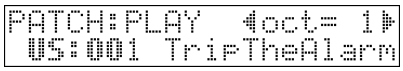
Reproducir patches (Phrase Preview)

Incluso si no se conecta ningún teclado ni secuenciador MIDI, el XV-5050 le permite hacer una prueba de los sonidos utilizando un número de frases preparadas que coinciden perfectamente con cada patch (**categoría**).



1. Pulse [PATCH], de forma que su indicador se ilumine.

Se visualiza la pantalla PATCH PLAY.



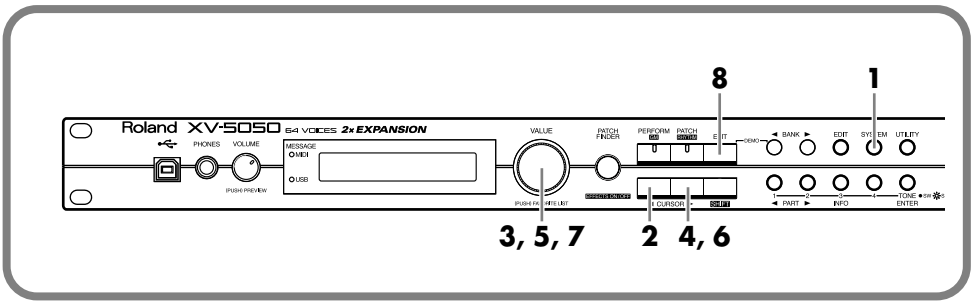
2. Gire [VALUE] para seleccionar un patch.

3. Pulse y mantenga pulsado [VOLUME].

El patch se reproduce mientras se mantenga pulsado [VOLUME].

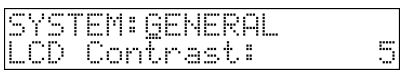
Ajustar el modo cómo se preescuchan los sonidos

Es posible preescuchar un patch de tres maneras: "PHRASE" (el patch reproduce una frase), "CHORD" (el patch reproduce un acorde), o "SINGLE" (el patch reproduce una serie de notas).



1. Pulse [SYSTEM], de forma que el indicador se ilumine.

2. Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al grupo de parámetros en la línea superior de la pantalla.



3. **Gire [VALUE] para seleccionar "PREVIEW."**
4. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al parámetro en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.**
5. **Gire [VALUE] para seleccionar el parámetro que desea ajustar.**
6. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al valor en el ángulo inferior derecho de la pantalla.**
7. **Gire [VALUE] para seleccionar el ajuste deseado.**
8. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PATCH PLAY.**

Parámetro	Valor	Descripción
PREVIEW		
Mode	SINGLE, CHORD, PHRASE	**SINGLE:** Las notas especificadas por Key Note 1–4 suenan una tras otra. **CHORD:** Las notas especificadas por Key Note 1–4 se reproducen conjuntamente como un acorde. **PHRASE:** Se reproduce la frase asociada con el tipo/categoría de patch.
Key Note 1–4	C-1–G9	Especifica las cuatro notas que suenan durante una preescucha si se selecciona "SINGLE" o "CHORD" para Mode.
Velocity Note 1–4	0–127	Especifica el volumen de las cuatro notas que suenan si se selecciona "SINGLE" o "CHORD" para Mode.

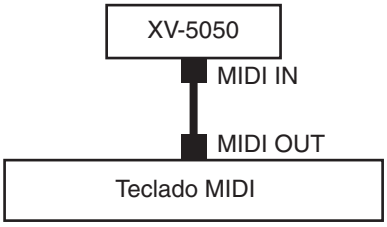
Reproducir un patch en el XV-5050 desde un dispositivo MIDI externo (teclado MIDI)

El XV-5050 produce sonido en respuesta a mensajes MIDI que recibe desde un dispositivo MIDI externo como un teclado o secuenciador MIDI.

Intente conectar el teclado MIDI y reproducir sonidos en el XV-5050.

Conectar el teclado MIDI

Conecte el teclado MIDI de la forma mostrada en la figura siguiente.



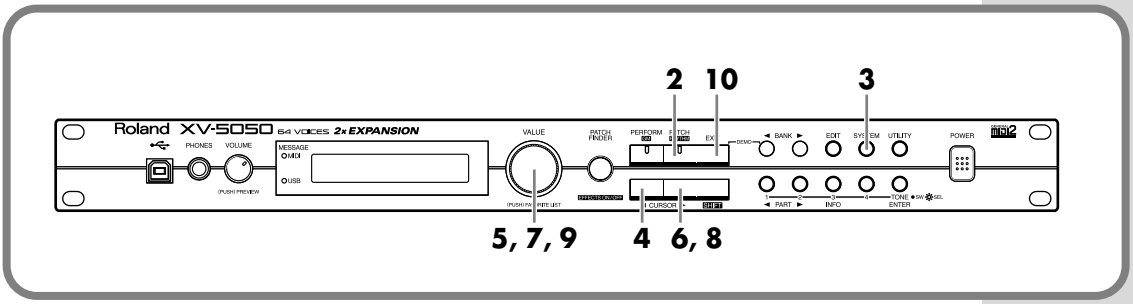
Emparejar canales MIDI

Para que el XV-5050 responda a la información MIDI enviada por un dispositivo MIDI externo, ambos dispositivos deben ajustarse para utilizar el mismo(s) canal(es) MIDI.

Aquí, en el modo Patch, vamos a ajustar ambos dispositivos de manera que utilicen el canal MIDI 1.

MEMO

Si ejecuta un Factory Reset se ajusta el canal de recepción del XV-5050 en el modo Patch a "1."



1. Ajuste el canal de envío del teclado MIDI a "1."

Consulte el manual del usuario del teclado para más instrucciones.

2. Pulse [PATCH], de forma que su indicador se ilumine.

* *Si utiliza el XV-5050 por primera vez – o si acaba de ejecutar un Factory Reset – puede saltarse los siguientes pasos y tocar el XV-5050 desde el teclado ya mismo.*

3. Pulse [SYSTEM], de forma que el indicador se ilumine.

4. Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor a la línea superior de la pantalla.

```
SYSTEM:GENERAL
LCD Contrast:      5
```

5. Gire [VALUE] para seleccionar "MIDI."

```
SYSTEM:MIDI&USB
Control Channel:  16
```

6. Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor hasta el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.

7. Gire [VALUE] para seleccionar "Patch Rx Channel."

```
SYSTEM:MIDI&USB
Patch Rx Channel:  3
```

8. Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al ángulo inferior derecho de la pantalla.

9. Gire [VALUE] para seleccionar "1."

```
SYSTEM:MIDI&USB
Patch Rx Channel:  1
```

10. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PATCH PLAY.

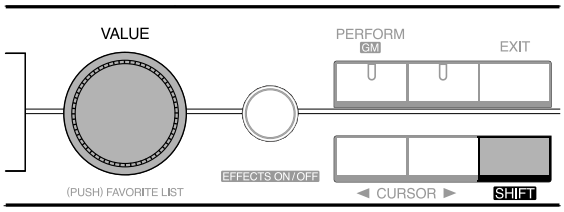
Toque el teclado MIDI para escuchar el patch del XV-5050 actualmente seleccionado.

MEMO

Puede mantener pulsado [SHIFT] y pulsar [PATCH] para acceder al modo Rhythm Set e interpretar sonidos de percusión desde el teclado MIDI. Para volver a la pantalla PATCH PLAY, pulse [PATCH].

Seleccionar un patch

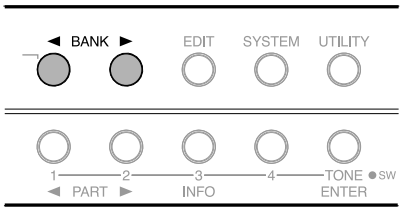
Procedimiento básico para seleccionar un patch



En la pantalla PATCH PLAY, gire [VALUE] para seleccionar el patch deseado.

Mientras gira [VALUE], pulse el mando [VALUE] para cambiar los valores en intervalos amplios. También puede mantener pulsado [SHIFT] mientras cambia los valores en intervalos amplios.

Seleccionar un banco



Pulse [◄ BANK]/[BANK ►] en el modo Patch para seleccionar un nuevo **Banco**.

- Al pulsar [BANK ►] el banco cambia de la forma mostrada a continuación.

US (Usuario) -> PA (A predefinido) -> PB (B predefinido) -> . . . -> GM (General MIDI)-> XA (Ampliación A) -> XB (Ampliación B)

- Al pulsar [◄ BANK] el banco cambia de la forma mostrada a continuación.

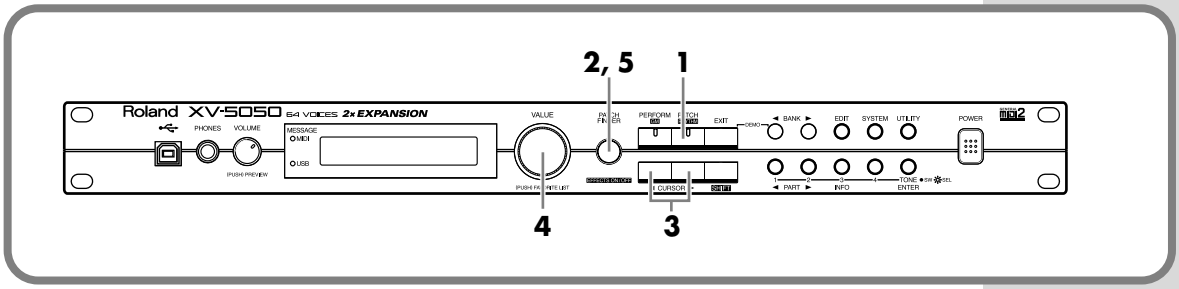
XB (Ampliación B)-> XA (Ampliación A)-> GM (General MIDI) -> PH (H predefinido) -> PG (G predefinido) -> . . . -> US (Usuario)

NOTA

No es posible seleccionar XA o XP a menos que instale una tarjeta de ampliación de ondas en la ranura correspondiente.

Seleccionar un patch por categoría (Patch Finder)

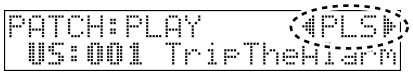
El "Patch Finder" del XV-5050 le permite encontrar rápidamente cualquier patch.



1. Pulse [PATCH], de forma que su indicador se ilumine.

2. Pulse [PATCH FINDER], de forma que su indicador se ilumine.

La categoría actual aparece en la parte superior derecha de la pantalla.



3. Pulse [◄ CURSOR]/[CURSOR ►] para seleccionar la categoría deseada.

4. Gire [VALUE] para seleccionar un patch en la categoría actualmente seleccionada.

5. Pulse [PATCH FINDER], de forma que su indicador se apague.

* *Si pulsa [VALUE] en el paso 3, aparecerá la pantalla CATEGORY SELECT.*

- En la pantalla CATEGORY SELECT, gire [VALUE] para seleccionar una categoría, y a continuación pulse [VALUE] o [ENTER] para confirmar su elección. Para encontrar el patch deseado, ejecute los pasos 4 y 5 arriba mencionados.

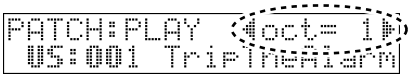
Puede seleccionar las siguientes categorías.

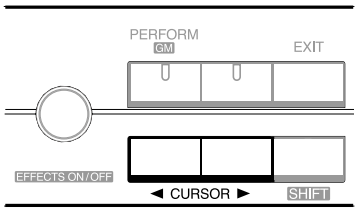
Grupo de categoría	Pantalla	Categoría	Contenido
	—	NO ASSIGN	Sin asignación
Piano	PNO	AC.PIANO	Piano acústico
	EP	EL.PIANO	Piano eléctrico
Keys&Organ	KEY	KEYBOARDS	Otros teclados (Clav, Harpsichord, etc.)
	BEL	BELL	Campana, Bell Pad
	MLT	MALLET	Instrumentos de mazo
	ORG	ORGAN	Órgano eléctrico y de iglesia
	ACD	ACCORDION	Acordeón
	HRM	HARMONICA	Armónica, arpa de blues
Guitar	AGT	AC.GUITAR	Guitarra acústica
	EGT	EL.GUITAR	Guitarra eléctrica
	DGT	DIST.GUITAR	Guitarra de distorsión
Bass	BS	BASS	Bajo acústico y eléctrico
	SBS	SYNTH BASS	Bajo de sintetizador
Orchestral	STR	STRINGS	Instrumentos de cuerda
	ORC	ORCHESTRA	Conjunto orquestal
	HIT	HIT&STAB	Hit orquestal, hit
	WND	WIND	Instrumentos de viento (oboe, clarinete, etc.)
	FLT	FLUTE	Flauta, flautín
Brass	BRS	AC.BRASS	Metales acústicos
	SBR	SYNTH BRASS	Metales de sintetizador
	SAX	SAX	Saxo
Synth	HLD	HARD LEAD	Sintetizador principal duro
	SLD	SOFT LEAD	Sintetizador principal suave
	TEK	TECHNO SYNTH	Sintetizador tipo techno
	PLS	PULSATING	Sintetizador por pulsaciones
	FX	SYNTH FX	Sintetizador FX (ruido, etc.)
	SYN	OTHER SYNTH	Sintetizador polifónico
Pad	BPD	BRIGHT PAD	Sintetizador de pad claro
	SPD	SOFT PAD	Sintetizador de pad suave
	VOX	VOX	Vox, coro
Ethnic	PLK	PLUCKED	Punteado (arpa, etc.)
	ETH	ETHNIC	Otros étnicos
	FRT	FRETTED	Instrumento trasteado (mandolina, etc.)
Rhythm&SFX	PRC	PERCUSSION	Percussion
	SFX	SOUND FX	Sonido FX
	BTS	BEAT&GROOVE	Ritmo y groove
	DRM	DRUMS	Grupo de percusión
	CMB	COMBINATION	Otros patches que utilizan Split y Layer

Ajustar la afinación de un patch en intervalos de octavas (Octave Shift)

En el modo Patch, puede cambiar fácilmente la afinación de todo un patch.

Cada vez que pulse [◄ CURSOR]/[CURSOR ►], la afinación cambia en intervalos de una octava. Puede ajustar la afinación de un patch por tanto como +/- 3 octavas.





Cambiar modos (Patch, Performance, o Rhythm Set)

Además del modo Patch, el XV-5050 también dispone de otros tres modos: Modo Performance, modo Rhythm Set y modo GM2.

PERFORM (Modo Performance)

Seleccione este modo cuando utilice el XV-5050 como un módulo de sonido multitímbrico o cuando cambie ajustes Performance.

Cuando pulsa [PERFORM], su indicador se ilumina y accede al modo Performance.

PATCH (Modo Patch)

Seleccione este modo al reproducir un único patch desde un teclado o al cambiar ajustes Patch.

Cuando pulsa [PATCH], su indicador se ilumina y accede al modo Patch.

RHYTHM (Modo Rhythm Set)

Seleccione este modo al reproducir grupos de percusión desde un teclado o al cambiar ajustes Rhythm Set. Los grupos de percusión del XV-5050 pueden utilizarse en cualquier parte en una interpretación. También puede seleccionar los multiefectos deseados para un grupo de percusión.

Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [PATCH], el indicador [PATCH] parpadeará, y accederá al modo Rhythm Set.

GM (Modo General MIDI 2)

Seleccione este modo si utiliza el XV-5050 como un módulo de sonido compatible con General MIDI 2.

Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [PERFORM], el indicador [PERFORM] parpadeará, y accederá al modo General MIDI 2.

General MIDI es un grupo de recomendaciones que estandarizan las capacidades MIDI de los módulos de sonido. Los módulos de sonido y archivos musicales que cumplen con el estándar General MIDI llevan el logotipo de General MIDI (GENERAL MIDI). Los archivos musicales que llevan el logotipo de General MIDI pueden reproducirse utilizando cualquier módulo de sonido General MIDI con fundamentalmente los mismos resultados musicales.

Reproducir sonidos

Las recomendaciones de General MIDI 2 (GENERAL MIDI 2) son cada día más compatibles, parten de donde se quedó General MIDI, y ofrecen capacidades mejoradas de expresión e incluso una mayor compatibilidad.

Los temas que no quedaban cubiertos por el estándar de General MIDI original – como por ejemplo, cómo deben editarse los sonidos, y cómo deben manipularse los efectos – están definidos con precisión en General MIDI 2. Por otra pare, se han ampliado los sonidos disponibles. Los módulos de sonido que cumplen con General MIDI 2 pueden reproducir fielmente archivos musicales que lleven el logotipo de General MIDI o de General MIDI 2. En algunos casos, la forma convencional del General MIDI, que no incluye las nuevas mejoras, se denomina "General MIDI 1" para distinguirlo del General MIDI 2.

¿Qué es una interpretación?

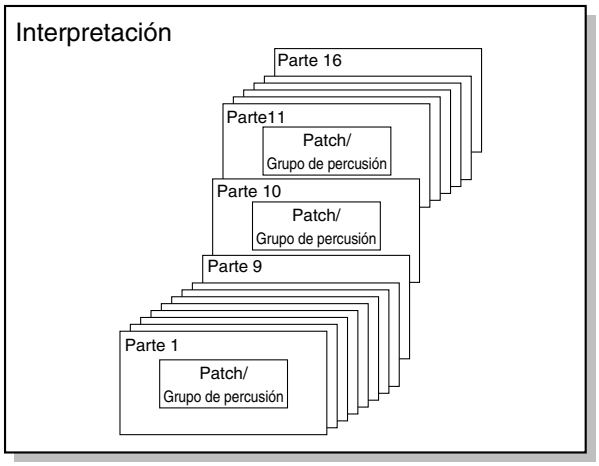
Con las interpretaciones, puede combinar un total de hasta dieciséis patches y grupos de percusión separados para producir texturas de conjunto ricas y complejas. En otras palabras, una interpretación le permite producir dieciséis sonidos separados con un único XV-5050. Un módulo de sonido que simultáneamente puede producir múltiples sonidos – tal como el XV-5050 – se denomina módulo de sonido "multitímbrico".

¿Qué es un grupo de percusión?

Un grupo de percusión es un grupo de sonidos de instrumentos de percusión. Puesto que estos sonidos no son típicamente utilizados para interpretar melodías, no es necesario reproducirlos en afinaciones diferentes a lo largo de un teclado. Sin embargo, es importante poder reproducir un número de instrumentos de percusión al mismo tiempo. Un grupo de percusión le permite reproducir sonidos de percusión diferentes pulsando teclas diferentes en el teclado.

Tocar múltiples patches superpuestos (Layer)

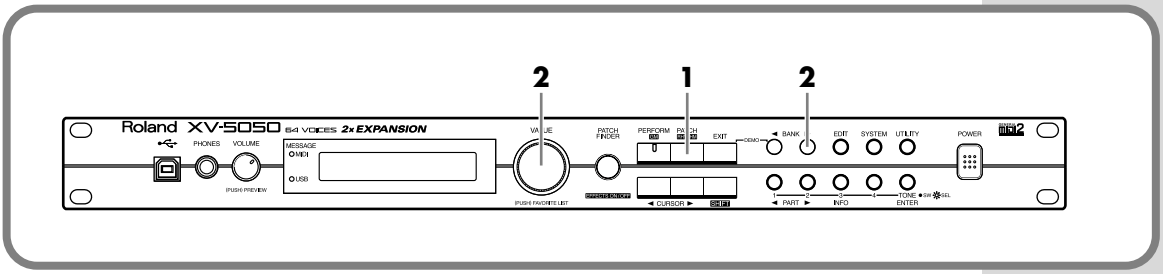
Las asignaciones de grupo de los patches o grupos de percusión en las dieciséis partes del XV-5050 se denominan “interpretaciones.”



Puede ajustar un número de partes en el mismo canal de recepción MIDI de manera que sus patches suenen al mismo tiempo. Este tipo de interpretación se conoce como **Capa**.

Vamos a probar esta técnica utilizando la interpretación “PB:001 Dulcimar&Gtr,” reproduciendo dos patches superpuestos.

Seleccionar la interpretación “PB:001 Dulcimar&Gtr”



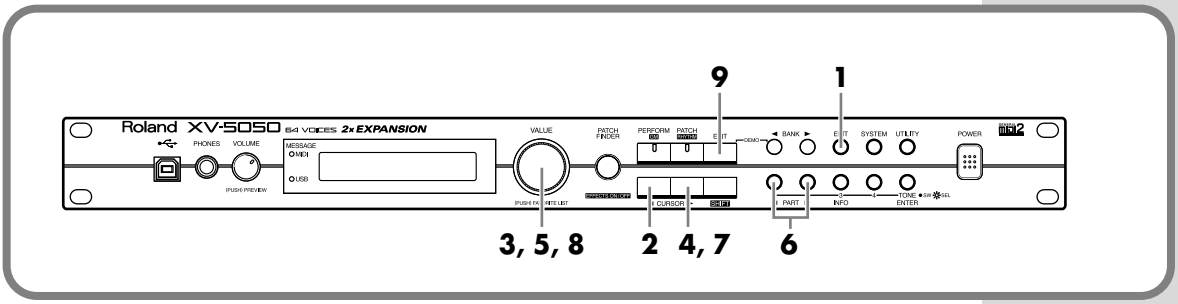
1. Pulse [PERFORM], de forma que su indicador se ilumine.

2. Utilice [BANK ►] y [VALUE] para seleccionar “PB:001 Dulcimar&Gtr.”

Ajuste el canal de envío del teclado MIDI a “1,” y toque el teclado. Puesto que los patches para la parte 1 y parte 2 están superpuestos, se reproducen conjuntamente.

Activar o desactivar una parte

Vamos a activar y desactivar las partes utilizadas en una interpretación.
En la interpretación PB:001 Dulcimar&Gtr, las partes 1, 2 y 10 están activadas.
Vamos a activar y desactivar la parte 2.



En primer lugar, compruebe que la interpretación "PB:001 Dulcimar&Gtr" esté seleccionada.

1. **Pulse [EDIT], de forma que su indicador se ilumine.**
2. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor a la línea superior de la pantalla.**
3. **Gire [VALUE] para seleccionar "MIDI."**

```
PERFORM:MIDI      P 1
Rx Channel:         1
```

4. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor hasta el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.**
5. **Gire [VALUE] para seleccionar "Rx Switch."**
6. **Pulse [◄ PART]/[PART ►] para seleccionar la parte 2.**

```
PERFORM:MIDI      P 2
Rx Switch:          ON
```

7. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al ángulo inferior derecho de la pantalla.**
8. **Gire [VALUE] para seleccionar "OFF" o "ON."**
9. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PERFORM PLAY.**

Asignar un nuevo patch a una parte

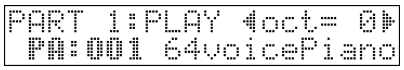
A continuación, se describe cómo cambiar el patch asignado a una parte en una interpretación.

Cambiaremos el patch asignado a la parte 2 de la interpretación "PA:001 Seq:Template" por "PB:018 Slap Bass 1."

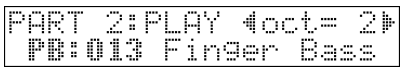
En la pantalla PERFORM PLAY, seleccione la interpretación "PA:001 Seq:Template."

1. Pulse [PERFORM] y [PATCH], de forma que sus indicadores se iluminen.

Aparece el patch asignado a la parte actual.



2. Pulse [◄ PART]/[PART ►] para seleccionar la parte 2.



3. Gire [VALUE] para seleccionar "018 Slap Bass 1."

4. Pulse [PERFORM] para volver a la pantalla PERFORM PLAY.

MEMO

La función Phrase Preview también está disponible en el modo Performance. El patch en la parte actual sonará.

Cambiar el canal de recepción MIDI de cada parte

En la pantalla PERFORM PLAY, seleccione la interpretación que desee utilizar.

1. Pulse [EDIT], de forma que su indicador se ilumine.

2. Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor a la línea superior de la pantalla.

3. Gire [VALUE] para seleccionar "MIDI."

4. Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor hasta el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.

5. Gire [VALUE] para seleccionar "Rx Channel."

6. Pulse [◄ PART]/[PART ►] para seleccionar la parte que desea ajustar.

7. Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al ángulo inferior derecho de la pantalla.

8. Gire [VALUE] para seleccionar el canal MIDI deseado.

9. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PERFORM PLAY.

MEMO

Es posible reproducir múltiples partes — y sus patches — simultáneamente ajustándolos al mismo canal de recepción MIDI.

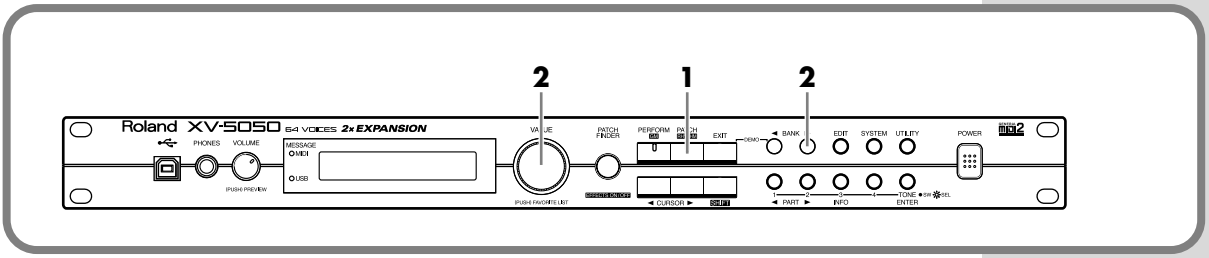
Interpretar patches diferentes en distintas áreas del teclado (Split)

En una interpretación, puede dividir el teclado en intervalos separados y asignar un patch diferente a cada intervalo. Esto puede hacerse seleccionando el mismo canal de recepción MIDI para múltiples partes y a continuación cambiar la gama de afinación sobre la cual se reproduce cada parte. Este tipo de configuración del teclado se conoce como **División**.

Una división es como una capa en la que los intervalos de afinación de la parte no se superponen (Interpretar múltiples patches superpuestos).

Vamos a crear una división utilizando la interpretación "PB:029 Organ/Lead."

Seleccionar la interpretación "PB:029 Organ/Lead"



1. Pulse [PERFORM], de forma que su indicador se ilumine.

2. Utilice [BANK ►] y [VALUE] para seleccionar "PB:029 Organ/Lead."

Toque el teclado MIDI (canal de transmisión MIDI = 1).

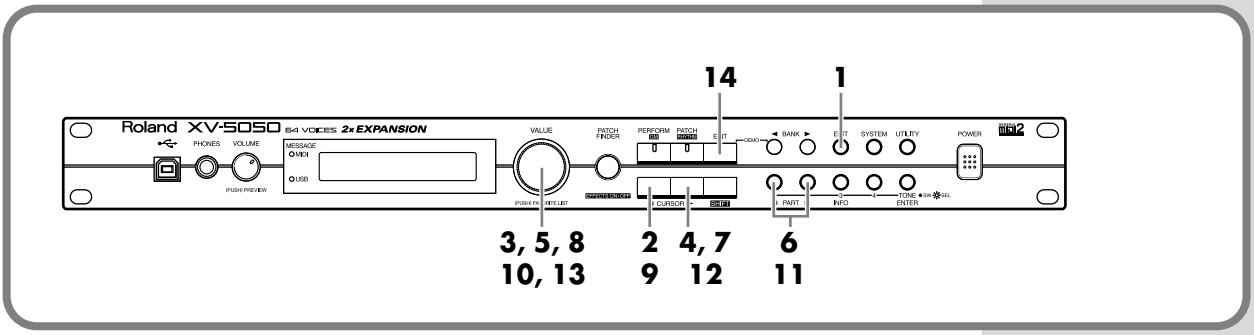
En esta interpretación, los ajustes del intervalo de nota para la parte 2 y la parte 3 se muestran a continuación.

Parte 2: C4–G9

Parte 3: C-1–B3

Ajustar el intervalo de nota de cada parte

Ahora vamos a cambiar los ajustes de manera que la parte 2 suene en el intervalo C5_G9 y la parte 3 lo haga en el intervalo C-1–B4.



En primer lugar, compruebe que la interpretación "PB:029 Organ/Lead" esté seleccionada.

1. **Pulse [EDIT], de forma que su indicador se ilumine.**

2. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor a la línea superior de la pantalla.**

3. **Gire [VALUE] para seleccionar "COMMON."**

4. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor hasta el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.**

5. **Gire [VALUE] para seleccionar "Key Range Lower."**

6. **Pulse [◄ PART]/[PART ►] para seleccionar la parte 2.**

7. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al ángulo inferior derecho de la pantalla.**

8. **Gire [VALUE] para seleccionar "C5."**

9. **Pulse [◄ CURSOR] para desplazar el cursor hasta el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.**

10. **Gire [VALUE] para seleccionar "Key Range Upper."**

11. **Pulse [PART ►] para seleccionar la parte 3.**

12. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al ángulo inferior derecho de la pantalla.**

13. **Gire [VALUE] para seleccionar "B4."**

14. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PERFORM PLAY.**

Toque el teclado MIDI y observe cómo han cambiado los intervalos de la parte.

Utilizar un dispositivo MIDI externo para seleccionar patches y cambiar otros ajustes

Seleccionar patches y grupos de percusión

Puede cambiar patches – incluyendo los patches en cada parte de una interpretación – y grupos de percusión en el XV-5050 mediante la parte MIDI.

En este ejemplo, después de ajustar el canal de envío para el dispositivo MIDI externo y el canal de recepción del XV-5050 (Patch Rx Channel) en "1," enviaremos un mensaje MIDI desde el dispositivo MIDI externo para seleccionar el patch del XV-5050 "PB:018 Slap Bass 1."

MEMO

Un Factory Reset ajusta el canal de recepción en el modo Patch al canal MIDI 1.

1. Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI OUT del dispositivo MIDI externo al conector MIDI IN del XV-5050.

2. Pulse [PATCH], de forma que su indicador se ilumine.

3. Ajuste el canal utilizado para la transmisión por el dispositivo MIDI externo y el canal de recepción del XV-5050 al mismo canal MIDI (consulte p. 19).

* *Un Factory Reset ajusta el canal de recepción en el modo Patch al canal MIDI 1.*

4. Envíe el valor de un Bank Select MSB (Número de control 0) de "87" al XV-5050.

* *Si desea seleccionar un grupo de percusión, envíe un valor de "86."*

5. A continuación, envíe un valor de "65" del Bank Select LSB (Número de control 32).

6. Envíe un Program Change con un valor de "18."

El nombre del patch que aparece en la pantalla cambia a "PB:018 Slap Bass 1."

* *Cada patch o grupo de percusión tiene un número Bank Select correspondiente y un número Program, tal como se muestra a continuación.*

Patches		Número Bank Select		Número
Banco	Número	MSB	LSB	Program
US (Usuario)	001–128	87	00	001–128
PA (A predefinido)	001–128	87	64	001–128
PB (B predefinido)	001–128	87	65	001–128
PC (C predefinido)	001–128	87	66	001–128
PD (D predefinido)	001–128	87	67	001–128
PE (E predefinido)	001–128	87	68	001–128
PF (F predefinido)	001–128	87	69	001–128
PG (G predefinido)	001–128	87	32	001–128
PH (H predefinido)	001–128	87	39	001–128
GM (GM2)	001–256	121	0–	001–128
XA (Ampliación A)	001–	93	0–	001–
XB (Ampliación B)	001–	93	0–	001–

NOTA

Los números para XA y XB serán diferentes según la tarjeta de ampliación de ondas que tenga instalada. Para más información, consulte el manual para el SRX.

Grupos de percusión		Número Bank Select		Número Program
Banco	Número	MSB	LSB	
US (Usuario)	001–004	86	00	001–004
PA (A predefinido)	001–002	86	64	001–002
PB (B predefinido)	001–002	86	65	001–002
PC (C predefinido)	001–002	86	66	001–002
PD (D predefinido)	001–002	86	67	001–002
PE (E predefinido)	001–002	86	68	001–002
PF (F predefinido)	001–002	86	69	001–002
PG (G predefinido)	001–002	86	70	001–002
PH (H predefinido)	001–002	86	71	001–002
GM (GM2)	001–009	120	00	001–057
XA (Ampliación A)	001–	92	0–	001–
XB (Ampliación B)	001–	92	0–	001–

NOTA

Los números para XA y XB serán diferentes según la tarjeta de ampliación de ondas que tenga instalada. Para más información, consulte el manual para el SRX.

Seleccionar interpretaciones

Para cambiar de interpretaciones, después de emparejar el canal de envío para el dispositivo MIDI externo con el canal de control de interpretación del XV-5050 (Control Channel p. 108), envíe el número Bank Select y los mensajes Program Change.

En la ejecución de Factory Reset, **Performance Ctrl-Ch** se ajusta a "16." Aquí, ajuste el canal de envío del dispositivo MIDI externo a "16," y a continuación intente cambiar la interpretación a PB:029 Organ/Lead.

1. Utilice un cable MIDI para conectar el conector MIDI OUT del dispositivo MIDI externo al conector MIDI IN del XV-5050.

2. Pulse el botón [PERFORM], de forma que el indicador se ilumine.

El XV-5050 vuelve al modo Performance.

3. Ajuste el canal de envío del dispositivo MIDI externo a "16."

Para más instrucciones acerca de cómo definir este ajuste, consulte el manual del usuario para el dispositivo MIDI externo.

4. Envíe un Bank Select MSB (Número de control 0) con valor de "85" al XV-5050.

5. A continuación, envíe un Bank Select LSB (Número de control 32) con un valor de "65."

6. Envíe un Program Change con un valor de "29."

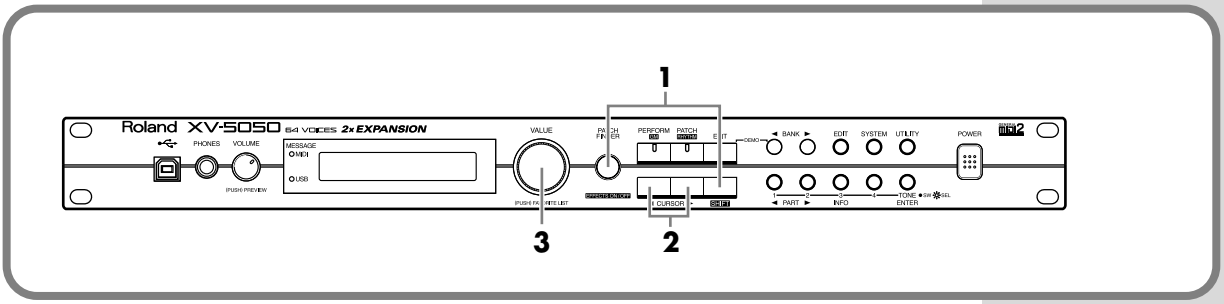
El nombre de la interpretación que aparece en la página cambia a PB:029 Organ/Lead.

* *Cada interpretación tiene un número Bank Select correspondiente y un número Program, tal como se muestra a continuación.*

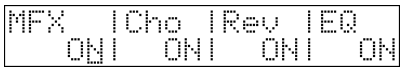
Interpretaciones		Número Bank Select		Número Program
Banco	Número	MSB	LSB	
US (Usuario)	001–064	85	00	001–064
PA (A predefinido)	001–032	85	64	001–032
PB (B predefinido)	001–032	85	65	001–032

Activar y desactivar efectos

Puede activar o desactivar cada uno de los procesadores de efectos integrados del XV-5050 (multiefectos, chorus, reverb, y ecualizador) para todo el XV-5050, sin tener en cuenta su modo actual (Performance, Patch, y Rhythm Set).



1. Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [PATCH FINDER] de forma que su indicador parpadee.



2. Pulse [◄ CURSOR]/[CURSOR ►] para seleccionar si el procesador de efectos está activado o desactivado.

3. Gire [VALUE] para activar o desactivar el efecto.

MFX (Multiefectos)

El grupo MFX (multiefectos) ofrece 90 tipos de efectos diferentes. Además de los efectos individuales como distortion y delay, el XV-5050 también dispone de un número de múltiples efectos que combinan varios efectos individuales. El grupo de multiefectos también incluye los efectos chorus y reverb además del chorus y reverb separados, anteriormente descritos.

Chorus

El chorus añade cuerpo y amplitud al sonido.

Reverb

Reverb añade ambiente a los sonidos para que parezca que se están reproduciendo en un espacio físico real.

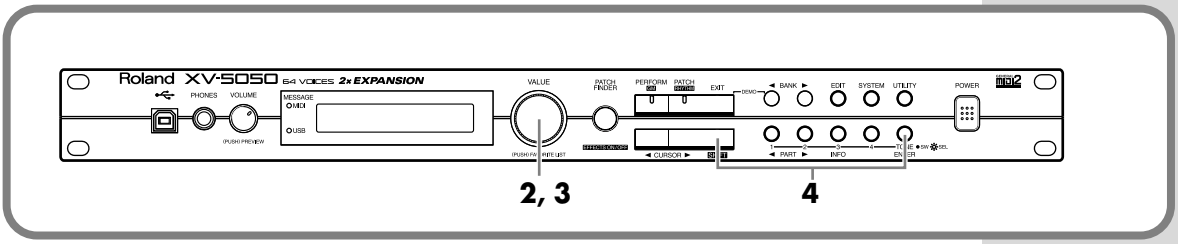
EQ (Ecualizador)

El ecualizador impulsa o corta frecuencias especificas dentro de un sonido.

Definir una lista de los patches preferidos

Registrar un patch en la FAVORITE LIST

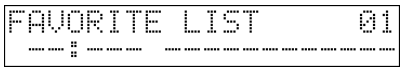
Puede reunir sus patches preferidos y que utiliza con más frecuencia en una ubicación registrándolos en la **FAVORITE LIST**. La **FAVORITE LIST** le da acceso inmediato a sus patches preferidos, tanto si se encuentran en el XV-5050 o en las tarjetas de ampliación de ondas. Puede registrar un máximo de 64 Patches en esta lista.



1. En la pantalla PATCH PLAY, seleccione el patch que desea registrar.

2. Pulse [VALUE].

Aparece la pantalla FAVORITE LIST.

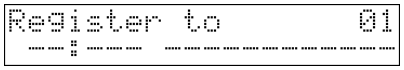


3. Gire [VALUE] para seleccionar el número del destino de registro deseado.

* *No existe ninguna lista por defecto de los preferidos.*

4. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [ENTER] para ejecutar el registro.

Pulse [SHIFT] para visualizar la pantalla de registro mostrada en la siguiente figura.



* *Para cancelar el registro, pulse [EXIT].*

5. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PATCH PLAY.

Registrarse directamente en la lista de la página PATCH/RHYTHM PLAY

La siguiente pantalla aparece si se pulsa [SHIFT] mientras se encuentra en la página PATCH/RHYTHM PLAY.

Si se pulsa [ENTER] en este punto, la información se registra en la vacante con numeración más baja de la lista.

Aunque aparece de forma instantánea el mensaje "COMPLETE" en la pantalla cuando se ejecuta el registro, si el registro no se puede llevar a cabo debido a que la lista está llena, en su lugar se visualizará el mensaje "Favorite List Full".

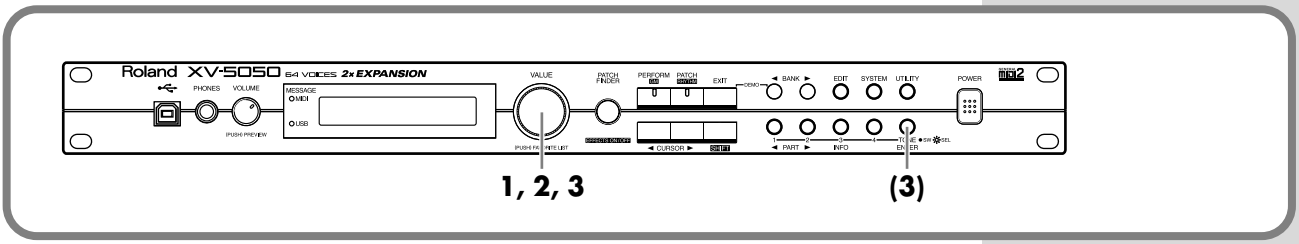
NOTA

Cuando selecciona un patch preferido en una tarjeta de ampliación de ondas, no se genera sonido para el patch a menos que se instale la tarjeta de ampliación de ondas correspondiente.

MEMO

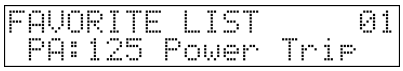
Para eliminar el registro, seleccione el patch que desee eliminar, y mantenga pulsado [SHIFT] mientras puls [EXIT].

Seleccionar un patch de la FAVORITE LIST



1. En la pantalla PATCH PLAY, pulse [VALUE].

Aparece la pantalla FAVORITE LIST.



2. Gire [VALUE] para seleccionar el patch deseado.

3. Pulse [VALUE] o [ENTER] para confirmar su elección y volver a la pantalla anterior.

* *Para cancelar la selección, pulse [EXIT].*

Conectar a un ordenador

Si está ejecutando un software musical en el ordenador, puede utilizar el ordenador para controlar el funcionamiento del XV-5050. Esto le permite crear y reproducir información de canción, seleccionar sonidos en el XV-5050 desde el ordenador y crear nuevos sonidos del XV-5050 en el ordenador.

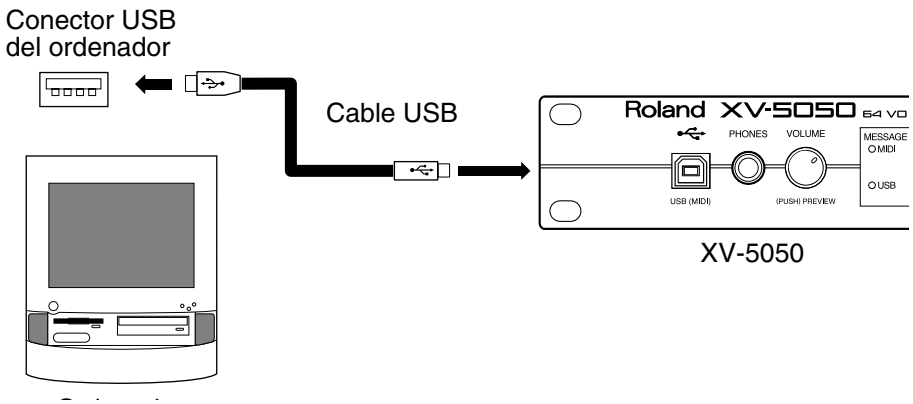
Dos maneras realizar las conexiones

Puede conectar el XV-5050 a un ordenador utilizando uno de los siguientes dos métodos: **conectarlo con un conector USB** y **conectarlo con conectores MIDI**.

Un cable USB puede conectar el XV-5050 al conector USB del ordenador.

Se requiere un interface MIDI para realizar las conexiones MIDI con un ordenador. El interface MIDI está conectado al ordenador, y dos cables MIDI conectan los conectores MIDI del interface MIDI a los conectores MIDI del XV-5050.

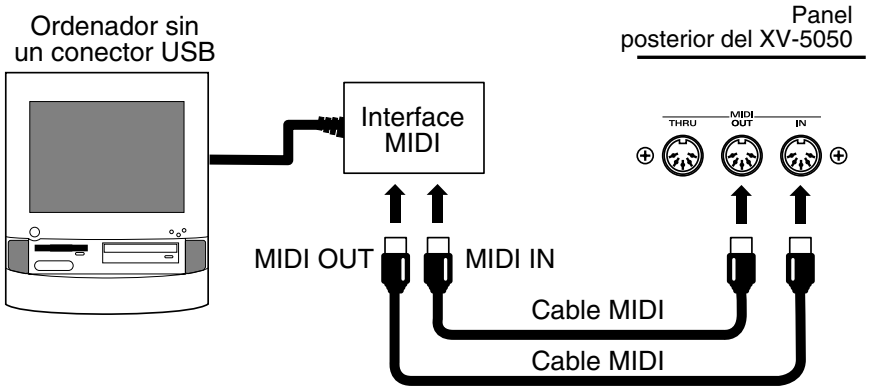
Conectar con un conector USB



MEMO

Una vez haya instalado el controlador USB MIDI, no es necesario desactivar el ordenador o el XV-5050 si utiliza un cable USB para conectar el ordenador al XV-5050.

Conectar con conectores MIDI



NOTA

Para evitar el mal funcionamiento y/o causar daños a los altavoces u otros dispositivos, baje el volumen, y desactive todos los dispositivos antes de realizar ninguna conexión.

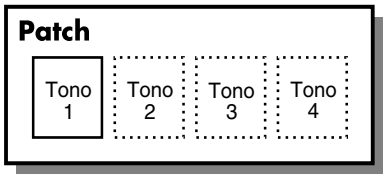
MEMO

Uso Avanzado

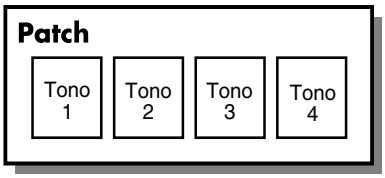
Capítulo 1 Crear un Patch

Cómo se organiza un patch

El tipo de sonido tocado de forma más usual en el XV-5050 se llama un **Patch**. Cada Patch puede contener hasta cuatro tonos.



Ejemplo 1: Un patch que consta de sólo un tono (Tonos 2–4 desactivados).

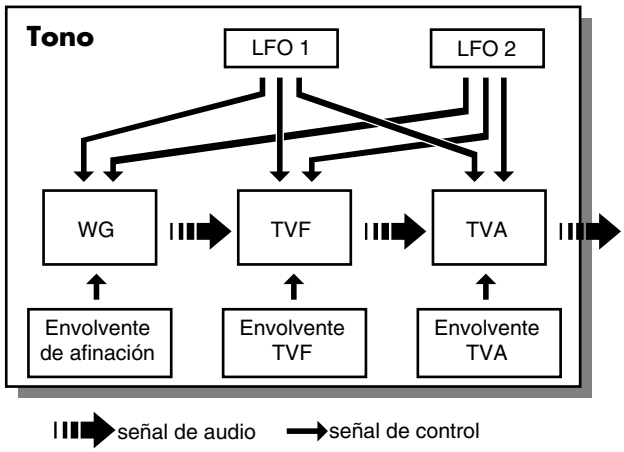


Ejemplo 2: Un patch que consta de cuatro tonos.

Puede activar o desactivar los tonos de un Patch. Sólo se pueden oir los tonos que están activados cuando Patch. (p. 39)
También puede ajustar la estructura de un Patch para especificar cómo se combinan los tonos 1 y 2 y los tonos 3 y 4. (p. 41)

Cómo se organiza un tono

Los tonos son la unidades de sonido programables más pequeñas del XV-5050, y son los bloques de construcción básicos de un Patch. No puede tocar un tono usted mismo—sólo se puede tocar como parte de un Patch o grupo de percusión. Un tono consiste en los siguientes cinco componentes.



WG (Generador de ondas)

Selecciona el material de forma de onda PCM que proporciona la base del tono. Se pueden asignar dos formas de onda a cada tonno.
El XV-5050 tiene 1083 formas de onda diferentes. (Consulte la Lista de formas de onda p. 138.)
Todos los Patches incluidos en el XV-5050 consisten en combinaciones de tonos basadas en estas formas de onda.

TVF (Filtro variante en el tiempo)

Especifica cómo cambian los componentes de frecuencia del tono.

TVA (Amplificador variante en el tiempo)

Determina cómo cambian el volumen y la panoramización del tono.

Envolvente

Un envolvente aplica cambios al tiempo de tono fuera de tiempo. Existen envolventes separadas para la afinación, el TVF (filtro) y el TVA (volumen). Por ejemplo, el envolvente TVA se usaría para modificar la manera en el tono ataca y decae.

LFO (Oscilador de baja frecuencia)

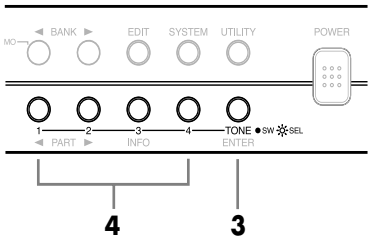
Utilice el LFO para crear cambios cíclicos—o "modulación" cíclica—en un tono. Cada tono tiene dos LFO. Se puede aplicar un LFO a los ajustes de afinación de un tono, TVF (filtro), y TVA (volumen). Cuando se aplica un LFO a una afinación, se produce un efecto de vibrato. Cuando se aplica un LFO a la frecuencia de corte del TVF, se produce un efecto de wah wah. Cuando se aplica un LFO al volumen de TVA, se produce un efecto de tremolo.

Consejos para crear un Patch

- Elija un Patch similar al sonido que desea crear.
  Cuando desee crear un sonido nuevo, es una buena idea empezar con un Patch parecido al sonido que tenga en mente. Si empieza con un Patch que no se parezca al que desee crear le supondrá un mayor trabajo de programación. (**Seleccionar un Patch** (p. 21))
- Decide qué tonos sonarán
  Cuando cree un Patch, es importante decidir qué tonos desea utilizar. También es importante desactivar los tonos no utilizados para evitar que se pierdan voces, reduciendo innecesariamente el número de notas simultáneas que puede tocar. (Consulte "Seleccionar los tonos que suenan" (p. 39).)
- Compruebe cómo se combinan los tonos
  Los tipos de estructura 1 y 2 y 3 y 4 son parámetros importantes que determinan cómo se combinan los cuatro tonos. Antes de seleccionar nuevos tonos, asegúrese de entender cómo los tonos actualmente seleccionados se afectan entre ellos. (p. 41)
- Efectos de desactivación
  Dado que los efectos del XV-5050 tienen un impacto tan profundo en sus sonidos, desactive los efectos de un Patch durante la programación para oír más claramente los cambios que realiza. De hecho, algunas veces sólo cambiando los ajustes de los efectos le puede proporcionar el sonido que desea. (p. 70)

Seleccionar los tonos que suenan (Tone On/Off)

Aquí tiene cómo activar los tonos que desea oír en un Patch. También puede utilizar la técnica de activación/desactivación descrita en esta sección para escuchar un tono individual desactivando todos los demás tonos en un Patch.

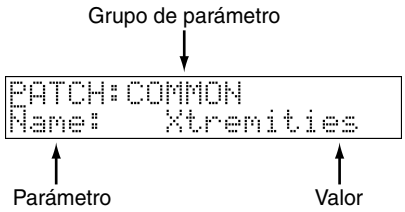


1. **Asegúrese de que se visualiza la pantalla PATCH PLAY.**
2. **Selecciona el Patch que desea utilizar.**
3. **Si el indicador de [TONE] se ilumina, pulse [TONE] para que su indicador se apague.**
4. **Pulse TONE SW [1]–[4] para activar el tono correspondiente para que su indicador se ilumine, o desactívelo para que su indicador se apague.**

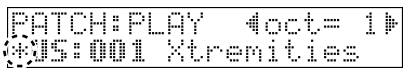
Ajustes comunes a todo el Patch (COMMON)

Cómo definir un ajuste de Patch, o "parámetro":

1. **Selecciona el Patch que desea utilizar.**
2. **Pulse [EDIT], de forma que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al grupo de parámetros de la línea superior de la pantalla.**



4. **Gire [VALUE] para seleccionar "COMMON."**
5. **Pulse [CURSOR ►] para mover el cursor al parámetro.**
6. **Gire [VALUE] para seleccionar el parámetro que desea ajustar.**
7. **Pulse [CURSOR ►] para mover el cursor al valor.**
8. **Gire [VALUE] para seleccionar el valor deseado.**
9. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PATCH PLAY.**
   Aparece un símbolo "*" a la izquierda del nombre del Patch, indicando que sus ajustes han cambiado.

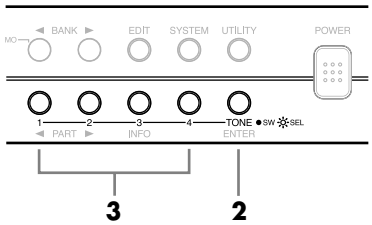


NOTA

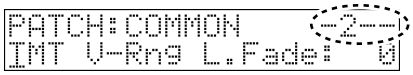
Si desactiva la alimentación o selecciona otro Patch mientras se visualiza el símbolo "*", se perderán los ajustes del nuevo Patch. Si desea conservarlos, guarde el Patch cambiado utilizando el modo de escritura. (p. 104)

Seleccionar un tono para editar (Selección de tono)

Algunos parámetros se pueden ajustar independientemente para cada tono de un Patch.

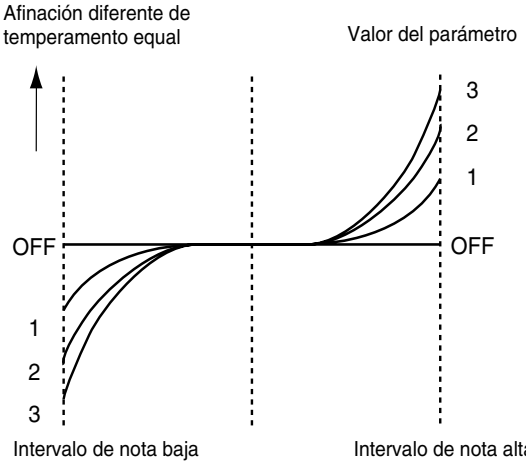


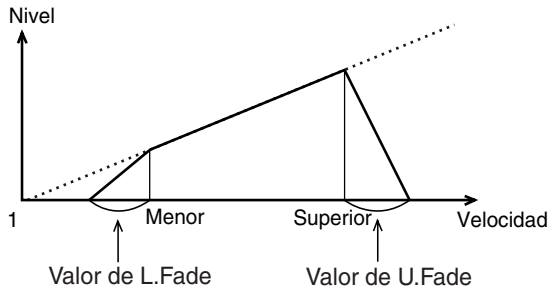
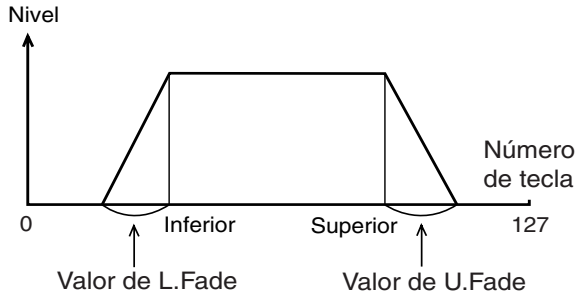
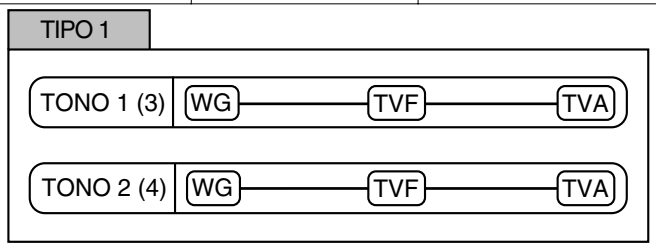
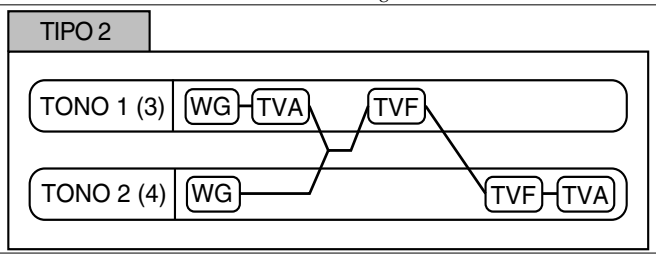
1. **Asegúrese de que se visualiza la pantalla PATCH EDIT.**
2. **Pulse [TONE], para que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse TONE SW [1]–[4] para seleccionar el tono que desee ajustar.**
   Su indicador se ilumina, y aparece el número del tono seleccionado en la parte superior derecha de la pantalla.

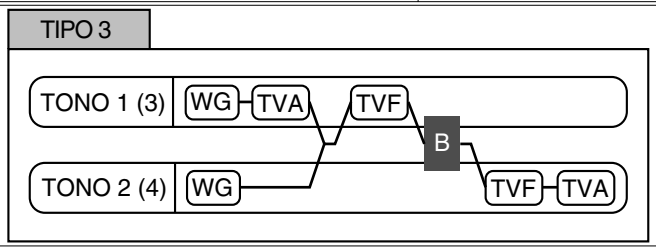
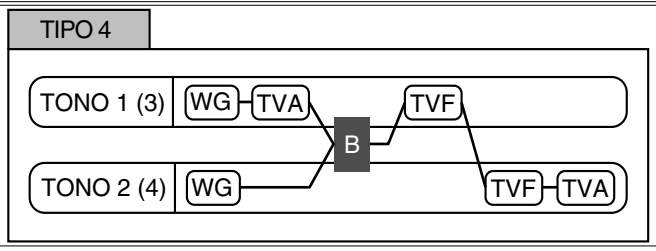
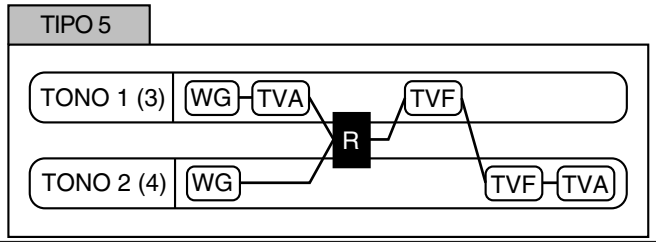
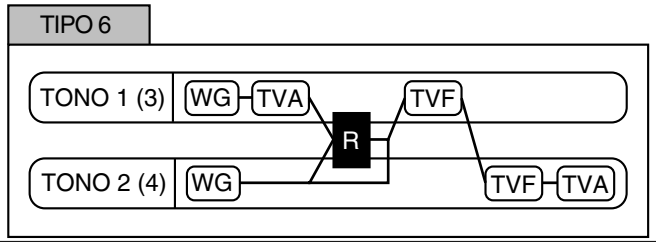
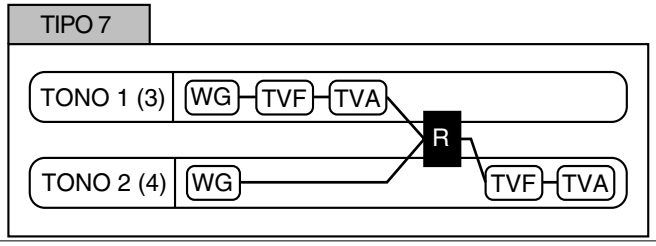
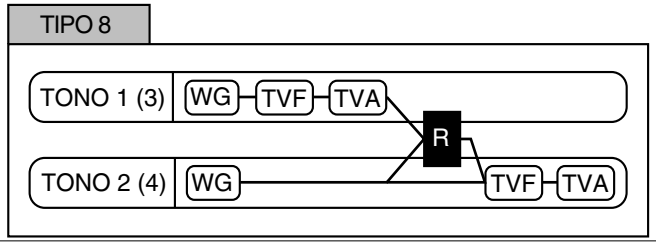
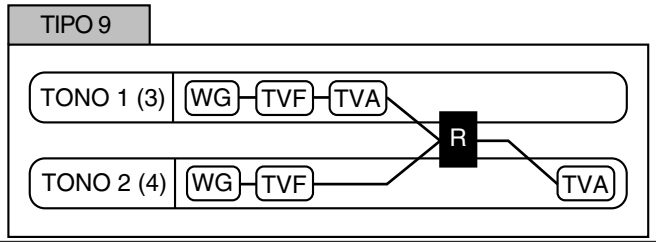
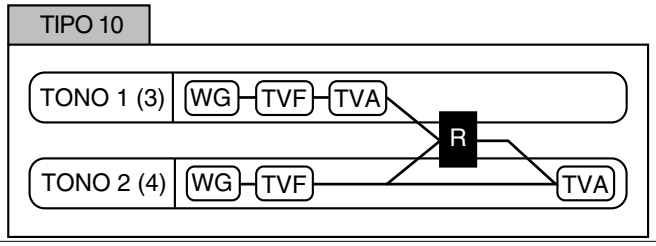


Ajustes comunes a todo el Patch

* *Los parámetros que se pueden ajustar independientemente para cada Tono están indicados por una T."*

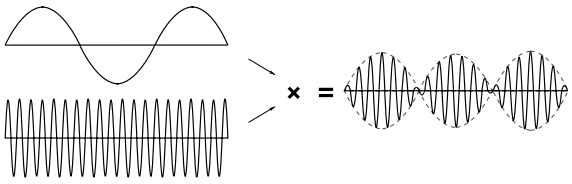
Parámetro		Valor	Descripción
Name	Nombre del Patch	espacio, A--Z, a--z, 0--9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }	Cada Patch puede recibir un nombre de hasta 12 caracteres. Utilice [◄ CURSOR]/[CURSOR ►] para mover el cursor hasta una posición de carácter, y después active [VALUE] para seleccionar .
Category	Categoría del Patch	(Consulte la sección p. 22.)	Especifica el tipo, o "categoría" del Patch. La función Patch Finder utiliza este ajuste.
Level	Nivel del Patch	0–127	Especifica el volumen del Patch. * Puede especificar el nivel de cada tono en un Patch utilizando el parámetro Tone Level (TVA p. 48).
Pan	Panoramización del patch	L64–63R	Ajusta la posición estéreo del Patch. L64 panoramiza el Patch al máximo a la izquierda, 0 es el centro y 63R lo panoramiza al máximo a la derecha. * Puede especificar el ajuste de panoramización de cada tono en un Patch utilizando el parámetro Tone Pan (TVA p. 48). * Mientras cada tono de un Patch tiene su propia posición de panoramización, el ajuste de panoramización Patch cambia todo el Patch—incluyendo todos sus tonos—hacia la izquierda o la derecha.
Analog Feel	Profundidad de Analog Feel	0–127	Especifica la profundidad de Analog Feel que se aplica al Patch. Los sintetizadores analógicos tradicionales a menudo muestran un poco de inestabilidad en su sintonización. La función Analog Feel del XV-5050 puede imitar esta característica.
Ocatve Shift		-3–+3	Ajusta la afinación del Patch en unidades de una octava. * Este ajuste también se puede ajustar desde la pantalla PATCH PLAY. (p. 23)
Coarse Tune		-48–+48	Ajusta la afinación de todos los tonos del Patch simultáneamente en intervalos de semitono en un intervalo de +/-4 octavas.
Fine Tune		-50–+50	Ajusta la afinación de todos los tonos de Patch simultáneamente en intervalos de 1 centésima (1/100 de semitono) en un intervalo de 1/2 semitono arriba o abajo.
Stretch Tune	Profundidad de Stretch Tune	OFF, 1, 2, 3	Este ajuste le permite aplicar un "estiramiento de la afinación" del Patch. Los pianos acústicos normalmente utilizan un estiramiento de la afinación, con su gama más baja ligeramente plana y su gama alta ligeramente más aguda que el dictado por las proporciones matemáticas de sintonización real. Por tanto el estiramiento es útil cuando programe un Patch que desee que suene como un piano real. Con un ajuste de OFF, la sintonización del Patch es de un temperamento equal. Un ajuste de 3 produce la mayor diferencia de afinación de los intervalos bajos y altos. Este diagrama muestra el cambio de afinación relativo al temperamento equal que ocurre en los intervalos bajos y alto. El estiramiento tiene un efecto sutil en cómo resuenan los acordes. 
Priority	Prioridad de voz	LAST, LOUDEST	Determina cómo se administran las notas cuando se excede el límite de polifonía máxima del XV-5050 (64 voces). **LAST:** Da prioridad a las últimas voces tocadas. Las notas que suenan actualmente se desactivan por orden, empezando por la primera nota tocada. **LOUDEST:** Da prioridad a las voces con el volumen más alto. Las notas que suenan actualmente se desactivan empezando por la voz con el volumen más bajo.
Output Asgn	Asignación de salida	MFX, OUTPUT A/B, INDIV 1–4, TONE	Especifica el destino de salida del Patch. **MFX:** Envía el Patch a Multi-Effects. El destino de salida está determinado por el ajuste de salida de Multi-Effects. **OUTPUT A/B**: Envía el Patch al par de OUTPUTs seleccionados, A o B. **INDIV 1–4:** Envía el Patch al jack de salida INDIVIDUAL seleccionado, 1–4. **TONE:** Envía cada tono en el Patch a su destino de salida programado.
Clock Source	Fuente de reloj del Patch	PATCH, SYSTEM	Selecciona la referencia de tiempo utilizada por el Patch. El ciclo LFO, los cambios M-FX, el bucle de frase (tiempos de pausa), y el retardo del tono se pueden sincronizar a un reloj, o al tempo. **PATCH:** Utiliza el tempo del Patch. **SYSTEM:** Utiliza el tempo de sistema global o los mensajes de reloj recibidos desde un secuenciador externo.
Tempo	Tempo del Patch	20–250	Establece el tempo del Patch cuando la fuente del reloj está ajustada a "PATCH." * Los mensajes de reloj del tempo del Patch no se transmiten desde el conector MIDI OUT.
Cutoff Freq	Desvío de corte	-63–+63	Sube o baja simultáneamente los valores de frecuencia de corte TVF individuales de los tonos en el Patch.
Resonance	Desvío de resonancia	-63–+63	Sube o baja simultáneamente los valores de resonancia TVF individuales de los tonos en el Patch.

Parámetro		Valor	Descripción	
Attack	Desvío del tiempo de ataque	-63–+63	Sube o baja simultáneamente los valores de TVF ENVELOPE T1 individuales de los tonos en el Patch.	
Release	Desvío del tiempo de liberación	-63–+63	Sube o baja simultáneamente los valores de TVA ENVELOPE T4 individuales de los tonos en el Patch.	
Velocity Sens		-63–+63	Sube o baja simultáneamente los valores de TVF VELOCITY V-Cutoff y TVA V-Sens individuales de los tonos en el Patch.	
TMT Con el XV-5050, puede ajustar el intervalo de expresión de cada tono, o "intervalo de teclas." También puede cambiar la forma como el tono responde a la fuerza, o la "velocidad," con la que se pulsa una tecla. Estos ajustes se denominan colectivamente como **TMT (Tabla de mezcla de tonos)**.				
TMT Vel Control	Control de velocidad TMT	OFF, ON, RND	Determina si se reconocen (ON), o ignoran (OFF) los mensajes de velocidad de un teclado MIDI o secuenciador. Cuando está ajustado a RND, los tonos que forman el Patch suenan aleatoriamente, sin tener en cuenta los mensajes de velocidad.	
TMT V-Rng L.Fade	Anchura del fundido de velocidad TMT más baja	0–127	Determina qué le sucede al nivel del tono cuando el tono se reproduce a una velocidad menor a su intervalo de velocidad especificada. Unos ajustes más elevados provocan un cambio de volumen gradual. Si no desea que las notas tocadas por debajo del intervalo de velocidad especificado se oigan en absoluto, ajústelo a 0.	T
TMT V-Rng Lower	Intervalo de velocidad TMT más bajo	1–UPPER	Ajusta la velocidad más baja a la que suena el tono.	T
TMT V-Rng Upper	Intervalo de velocidad TMT más alto	LOWER–127	Ajusta la velocidad más alta a la que suena el tono. * No es posible ajustar el valor Lower por encima del valor de Upper, o el valor Upper por debajo del valor Lower.	T
TMT V-Rng U.Fade	Anchura del fundido de velocidad TMT más alta	0–127	Determina qué le sucede al nivel del tono cuando el tono se reproduce a una velocidad mayor a su intervalo de velocidad especificada. Unos ajustes más elevados provocan un cambio de volumen gradual. Si no desea que las notas tocadas por encima del intervalo de velocidad especificado se oigan en absoluto, ajústelo a 0.  	T
TMT K-Rng L.Fade	Anchura del fundido de tecla TMT más baja	0–127	Determina qué le sucede al nivel del tono cuando se reproduce una nota menor al intervalo de teclado especificado. Unos ajustes más elevados provocan un cambio de volumen gradual. Si no desea que se oiga en absoluto el tono cuando se reproduzca una nota por debajo del intervalo del teclado, ajuste este parámetro a 0.	T
TMT K-Rng Lower	Intervalo de tecla TMT más bajo	C-1–UPPER	Especifica la nota más baja que provoca que el tono suene.	T
TMT V-Rng Upper	Intervalo de tecla TMT más alto	LOWER–G9	Especifica la nota más alta que provoca que el tono suene. * El valor Lower no se puede ajustar a un valor mayor que el valor Upper, o viceversa.	T
TMT K-Rng U.Fade	Anchura del fundido de tecla TMT más alta	0–127	Determina qué le sucede al nivel del tono cuando se reproduce una nota mayor al intervalo de teclado especificado. Unos ajustes más elevados provocan un cambio de volumen gradual. Si no desea que se oiga en absoluto el tono cuando se reproduzca una nota por encima del intervalo del teclado, ajuste este parámetro a 0.  	T
Struct Type1&2, 3&4	Structure Type 1&2, 3&4	1–10	Determina cómo se conectan los tonos 1 y 2, y los tonos 3 y 4. Si pulsa [CURSOR ▶] mientras selecciona la estructura, la pantalla mostrará la estructura seleccionada de forma gráfica. (Para volver a la pantalla previa, pulse [◀ CURSOR].) Los símbolos visualizados tienen los significados siguientes. **W** WG, **F:** TVF, **A:** TVA, **B:** Booster, **R:** Ring Modulator	
			 	
			 	

Parámetro		Valor	Descripción
TIPO 3 	TIPO 4 		
TIPO 5 	TIPO 6 		
TIPO 7 	TIPO 8 		
TIPO 9 	TIPO 10 		
			* Si el tipo 2–10 está seleccionado, al desactivar un tono el otro tono se conectará en el simple orden de WG/TVF/TVA.
Booster1&2, 3&4	Booster Gain 1&2, 3&4	0, +6, +12, +18 dB	Ajusta la fuerza del Booster cuando se ha ajustado Struct Type a 3 o 4.

¿Qué es un Booster?
Un Booster amplifica la señal de entrada, provocando una distorsión. Esto crea un efecto similar a la distorsión utilizada a menudo en una guitarra eléctrica.

¿Qué es un Modulador de timbre?
Un modulador de timbre multiplica matemáticamente dos tonos, creando un sonido nuevo que incluye armónicos inarmónicos que no estaban presentes en ninguno de los tonos originales.
Dado que la diferencia de afinación entre los dos tonos cambia la estructura del armónico, a menudo provoca un sonido "metálico" desafinado. Por tanto la modulación de timbre resulta especialmente adecuada para crear timbres y otros sonidos metálicos.



Edición de tonos más avanzada

Puede editar los tonos en un Patch con un alto grado de detalle. Los parámetros editables se separan en grupos de parámetros de la forma siguiente.

EFECTOS
Definir ajustes de efectos (p. 70)

CONTROL
Utilizador controladores para cambiar cómo se reproducen los sonidos (p. 51)

WAVE
Seleccionar una forma de onda (p. 44).

LFO
Aplicar un vibrato o tremolo (p. 50)

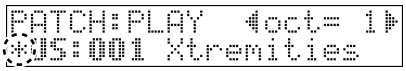
PITCH
Cambiar la afinación (p. 45)

TVF
Cambiar el brillo con un filtro (p. 46)

TVA
Cambiar el volumen (p. 48)

A continuación se muestra el procedimiento básico para ajustar los valores de parámetro. Para una descripción de cada parámetro, consulte la página de referencia proporcionada anteriormente.

1. **Seleccione el Patch que desea configurar.**
2. **Pulse [EDIT], de forma que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al grupo de parámetros en la línea superior de la pantalla.**
4. **Gire [VALUE] para seleccionar el grupo de parámetros que contenga el parámetro que desea configurar.**
5. **Pulse [TONE], para que su indicador se ilumine.**
6. **Pulse TONE SW [1]–[4] para seleccionar el tono que desee ajustar.**
   Su indicador se ilumina, y aparece el número del tono seleccionado en la parte superior derecha de la pantalla.
7. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al nombre del parámetro en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.**
8. **Gire [VALUE] para seleccionar el parámetro que desea ajustar.**
9. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al valor del parámetro seleccionado.**
10. **Gire [VALUE] para seleccionar el valor deseado.**
11. **Repita los pasos del 3-10 para terminar de configurar el Patch.**
12. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PATCH PLAY.**
    Aparece un símbolo "*" a la izquierda del nombre del Patch, indicando que sus ajustes han cambiado.



NOTA

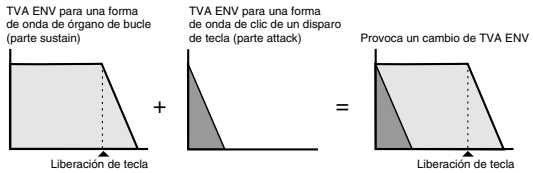
Si desactiva la alimentación o selecciona otro Patch mientras se visualiza el símbolo "*", se perderán los ajustes del nuevo Patch. Si desea conservarlos, guarde el Patch cambiado utilizando el modo de escritura. (p. 104)

Consejos para seleccionar una forma de onda

Dado que el XV-5050 está diseñado para crear sonidos muy reales, el éxito del proceso de edición depende en alto grado de las formas de onda PCM en las que se basan los tonos. Por lo tanto, si intenta crear un sonido completamente diferente a la forma de onda(s) con las que trabaja, el resultado deseado puede que sea difícil o imposible de alcanzar.
Las formas de onda internas del XV-5050 se clasifican en los dos grupos siguientes.

De disparo: Estas formas de onda contienen sonidos que tiene caídas cortas. Una forma de onda de disparo graba la subida inicial y caída de su sonido. Algunas de las formas de onda de disparo del XV-5050 son sonidos completos por si mismos, como sonidos de instrumentos de percusión. El XV-5050 también contiene muchas otras formas de onda de disparo que son elementos de otros sonidos. Estos incluyen componentes como sonidos de piano-martillo y ruidos de traste de guitarra.

De bucle: Estas formas de onda incluyen sonidos con caídas largas así como sonidos sostenidos. Con las formas de onda de bucle, la parte final del sonido se reproduce una y otra vez tanto tiempo como se mantenga la nota, permitiendo utilizar de formamás eficiente la memoria de onda. Las formas de onda de bucle del XV-5050 también incluyen componentes de otros sonidos, como las vibraciones de resonancia de cuerdas de piano y los armónicos huecos de los instrumentos de metal.
El diagrama siguiente muestra un ejemplo de un sonido—un órgano eléctrico—que combina formas de onda de disparo y de bucle.

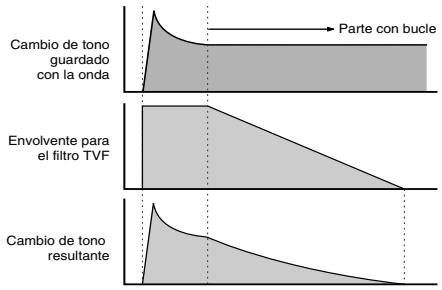


Notas para editar formas de onda de disparo

No puede dar una caída más larga a una forma de onda de disparo—o realizarla en un sonido sostenido—utilizando un envolvente. Si fuese a prorgamar un envolvente así, debería intentar dar forma a una parte del sonido que simplemente no existe, y el envolvente no tendría efecto.

Notas para editar formas de onda de bucle

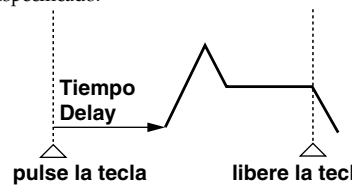
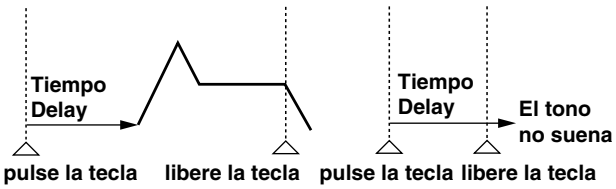
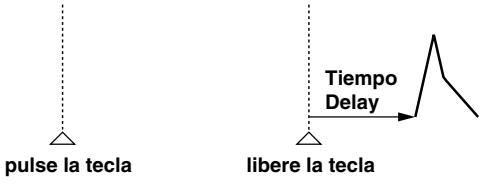
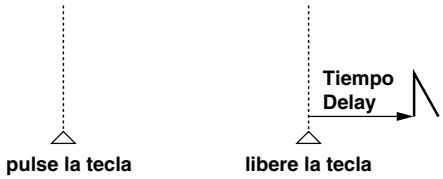
Con muchos instrumentos acústicos como el piano y el saxo, los cambios extremos de timbre durante los primeros momentos de cada nota. Este ataque inicial es lo que define la parte principal del carácter del instrumento. El XV-5050 proporciona distintas formas de onda que contienen ataques de instrumentos acústicos reales. Para obtener el máximo de realismo cuando utilice estas formas de onda, lo mejor es dejar el filtro completamente abierto durante el ataque para que se escuchen todos estos cambios de timbre importantes. Si utiliza un envolvente para modificar la porción de ataque, puede que no alcance el resultado deseado. Utilice un envolvente para producir los cambios deseados en la porción de caída del sonido.



Si intenta que el ataque de una forma de onda parezca más brillante bajando el contenido de alta frecuencia de su caída utilizando el filtro TVF, considere el carácter de timbre original de la forma de onda. Si hace que una parte del sonido sea más brillante que la forma de onda original, debería generar primero nuevos harmónicos altos no presentes en la forma de onda original utilizando los parámetros de color de FXM y profundidad de FXM antes de filtrar. Esto le ayudará a alcanzar el resultado deseado. Para hacer que toda una forma de onda sea más brillante, intente aplicar un efecto como un enhancer y un ecualizador antes de modificador el parámetro TVF.

Cambiar una forma de onda (WAVE)

Este juego de parámetros le permite seleccionar la forma de onda PCM que sirve como base para el tono actualmente seleccionado, aplicar efectos a la forma de onda, y controlar su afinación.

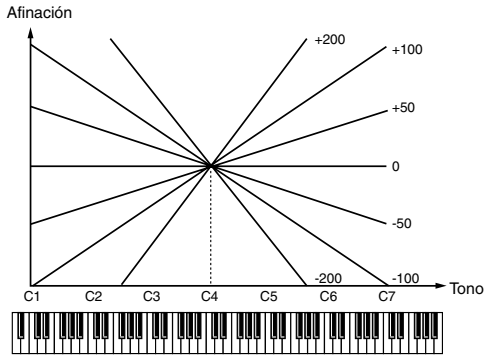
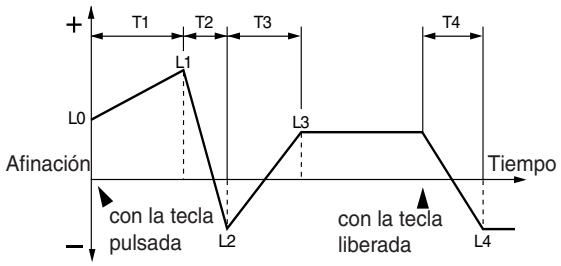
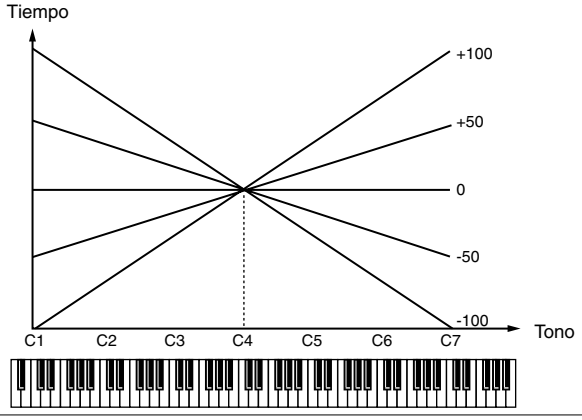
Parámetro		Valor	Descripción
WAVE			
Group	Grupo de onda	INT, XP-A, XP-B	Selecciona el grupo de forma de onda deseado. **INT:**Interno **XP-A, B:** Tarjetas de ampliación de ondas A, B * No es posible seleccionar XP-A, B a menos que se inserte una tarjeta de ampliación de ondas en la ranura correspondiente.
L	Número izquierdo de onda	0001–1083	Selecciona la forma de onda deseada. Puede seleccionar una forma de onda independiente de los canales izquierdo y derecho del XV-5050.
R	Número derecho de onda		
Gain	Ganancia de onda	-6, 0, +6, +12 dB	Especifica la ganancia (o amplitud) de la forma de onda. Un aumento de 6 dB dobla la ganancia de la forma de onda. Si pretende utilizar el Booster para distorsionar el sonido de la forma de onda, ajuste este parámetro a su valor más alto.
Switch	Conmutador de tono TMT	OFF, ON	Determina si el tono se escuchará en el Patch o no. Para un mejor uso del número disponible de voces simultáneas, los tonos no utilizados se deberían desactivar. * Cuando TONE SW [1]–[4] se activan o desactivan, este ajuste cambia automáticamente.
Tempo Sync	Sincronización del tempo de onda	OFF, ON	Determina si la forma de onda se sincroniza (ON) o no (OFF) al tempo del Patch.
FXM FXM (Modulación de cruce de frecuencia) utiliza una forma de onda especificada para aplicar una modulación de frecuencia ala forma de onda actualmente seleccionada, creando armónicos complejos. Esto puede ser útil cuando cree sonidos más salvajes o efectos de sonido.			
FXM Switch	Conmutador de onda FXM	OFF, ON	Define si se utilizará (ON) el FXM o no (OFF).
FXM Color	Color de onda FXM	1–4	Especifica cómo el FXM realizará su modulación de frecuencia. Los ajustes más altos provocan un sonido más granulado, mientras que unos ajustes más bajos provocan un sonido más metálico.
FXM Depth	Profundidad de onda FXM	0–16	Especifica la profundidad de la modulación producida por el FXM.
Tone Delay Produce untiempo de retardo entre el momento en que se pulsa una tecla (o se libera) y el momento en el que el tono empieza a sonar realmente. Dado que puede ajustar la temporización de cada tono en un Patch, puede crear efectos en los que sólo pulsando una tecla produce dos sonidos o más en momentos diferentes. Si no desea utilizar Tone Delay, ajuste Tone Dly a NORMAL y Tone Delay Time a 0.			
Tone Dly	Modo Tone Delay	NORMAL, HOLD, KEY-OFF-NOR, KEY-OFF-DCY	Ajusta la forma como duena el tono. * Si ha seleccionado una onda que es un tipo de sonido de retardo (por ejemplo, un sonido que se funda naturalmente incluso si no se libera la tecla), al seleccionar KEY-OFF-NOR o KEY-OFF-DCY puede provocar que no se escuche ningún sonido.
	NORMAL: El tono suena después del tiempo de retardo especificado.  		**HOLD:** El tono sólo sonará si se mantiene la tecla pulsada durante más tiempo que el tiempo de retardo especificado. Si se libera la tecla antes de que haya pasado el tiempo de retardo, el tono no sonará. 
	KEY-OFF-NOR: El tono no suena mientras pulsa la tecla, pero suena después del tiempo de retardo especificado al soltar la tecla.  		**KEY-OFF-DCY:** El tono no suena mientras pulsa la tecla, pero suena después del tiempo de retardo especificado al soltar la tecla. Sin embargo, para este ajuste—al contrario que KEY-OFF-NOR—el envolvente del TVA del tono empieza cuando se pulsa la tecla por primera vez. Como resultado, en la mayoría de casos, sólo se oye la porción de retardo del sonido. 
Tone Delay Time		0–127, nota *1	Especifica el tiempo después del cual el tono suena cuando utilice Tone Delay. Cuando el parámetro Struct Type tiene un ajuste de 2–10, las salidas de los tonos 1 (3) y 2 (4) se combinan con el tono2 (4). Los ajustes del tono 1 (o 3) son ignorados.

*1:

(Tresillo de semifusa), (Semifusa), (Tresillo de fusa), (Fusa), (Tresillo de semicorchea), (Fusa punteada), (Semicorchea), (Tresillo de corchea), (Semicorchea punteada), (Corchea), (Tresillo de negra), (Negra punteada), (Negra), (Tresillo de blanca), (Negra punteada), (Blanca), (Tresillo de redonda), (Blanca punteada), (Redonda), (Tresillo de doble nota), (Redonda punteada), (Doble nota)

Cambiar la afinación (PITCH)

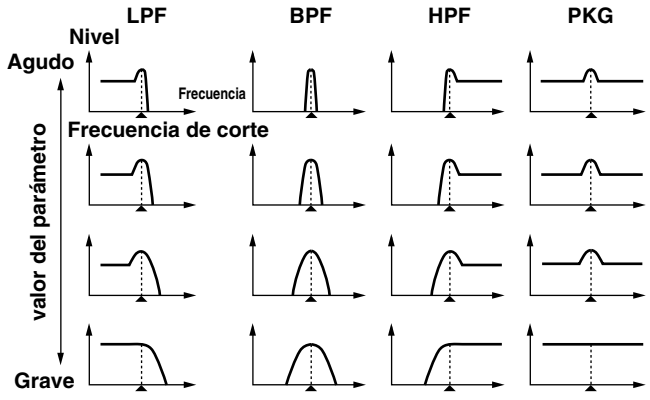
Estos ajustes le permiten ajustar la afinación del tono seleccionado.

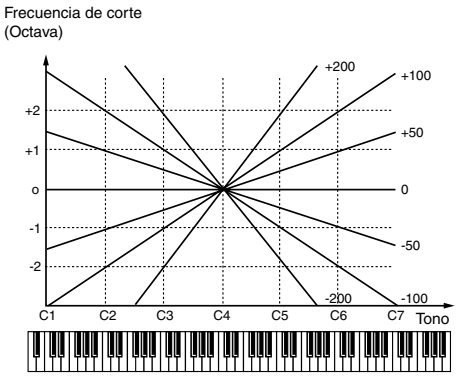
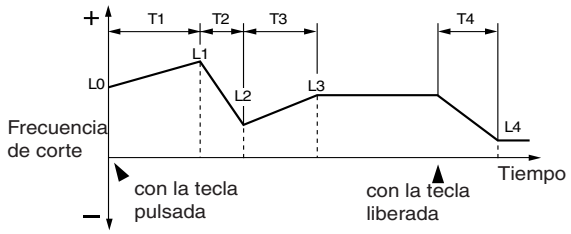
Parámetro		Valor	Descripción
PITCH Estos parámetros ajustan la afinación básica de cada tono.			
Coarse Tune	Sintonización aproximada de tono	-48–+48	Ajusta la afinación del tono en intervalos de semitono en un intervalo de +/-4 octavas.
Fine Tune	Sintonización fina de tono	-50–+50	Ajusta la afinación del tono en intervalos de 1 centésima (1/100 de semitono) en un intervalo de 1/2 semitono arriba o abajo.
Random Pitch	Profundidad de afinación aleatoria de tono	0–1200	Especifica la anchura de desviación de la afinación que ocurre cada vez que se pulsa una tecla. Si no desea un cambio de afinación aleatorio, ajuste este parámetro a 0. El ajuste se puede definir en unidades de 1 centésima (1/100 de semitono).
Keyfollow	Seguimiento de teclado de afinación de onda	-200–+200	Ajusta el cambio de afinación que ocurre por octava en el teclado. Si desea cambiar la afinación en una octava por cada 12 teclas del teclado—como en los instrumentos de teclado tradicionales—ajuste este parámetro a +100. Para un cambio de afinación de dos octavas en el alcance de 12 teclas, ajuste este parámetro a +200. los valores negativos (-) provocan que la afinación del tono baje mientras usted sube por el teclado. Si desea que suene la misma afinación sin tener en cuenta qué tecla se pulse, ajuste este parámetro a 0. 
PITCH ENVELOPE Estos parámetros determinan el envolvente de afinación—cambios a los ajustes básicos de afinación que ocurren en el tiempo—el efecto de la velocidad en el envolvente de la afinación, y las características básicas del propio envolvente de afinación.  			
Envelope Depth	Profundidad de envolvente de afinación	-12–+12	Determina la envolvente de afinación utilizada—los ajustes mayores provocan una envolvente más extremada. Los ajustes negativos (-) invierten la dirección de los cambios realizados por el envolvente de afinación.
Envelope V-Sens	Sensibilidad de velocidad del envolvente de la afinación	-63–+63	Ajuste este parámetro cuando desee que las dinámicas de reproducción de su teclado (velocidad) afecten el envolvente de afinación. Con ajustes mayores, existe una mayor diferencia enla cantidad de envolvente cuando las notas se tocan con suavidad o cuando se tocan con fuerza. Los ajustes negativos (-) invierten la dirección del cambio.
Env Time Keyfl	Seguimiento de teclado del tiempo de envolvente de afinación	-100–+100	Utilice este parámetro cuando desee que la ubicación de las notas de teclado afecte a los tiempos T2–T4 del envolvente de afinación. Los valores mayores para este parámetro pueden provocar unos cambios más extremos en los ajustes del T2–T4 mientras toca lejos del Do medio (C4)—en el mismo Do medio, los ajustes originales T2–T4 están activados. Los ajustes positivos (+) provocan que se acorten los tiempos para las notas por encima del Do medio. Los ajustes negativos (-) provocan que los tiempos se alarguen para las notas por encima del Do medio. 

Parámetro		Valor	Descripción
Envelope V-T1	Sensibilidad de velocidad de tiempo 1 de envolvente de afinación	-63–+63	Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas de reproducción del teclado afecten a T1 (Tiempo 1) del envolvente de afinación. Si desea que T1 se acelere para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
Envelope V-T4	Sensibilidad de velocidad de tiempo 4 de envolvente de afinación	-63–+63	Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad de liberación de tecla afecten a T4 (Tiempo 4) del envolvente de afinación. Si desea que T4 se acelere para las notas liberadas rápidamente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
Envelope L0–L4	Nivel de envolvente de afinación 0–4	-63–+63	Especifica los niveles de envolvente de afinación. Determinan los cambios de afinación desde la afinación de referencia (el valor ajustado con Coarse Tune y Fine Tune) a cada punto. Los ajustes positivos (+) provocan que la afinación sea más alta que la afinación estándar, y los ajustes negativos (-) provocan que sea más alta.
Envelope T1–T4	Tiempo de envolvente de afinación 1–4	0–127	Especifica los tiempos de envolvente de afinación. Los ajustes mayores alargan el tiempo hasta que se alcanza la siguiente afinación. (Por ejemplo, T2 es el tiempo que tarda la afinación en cambiar de L1 a L2.)

Cambiar el brillo con un filtro (TVF)

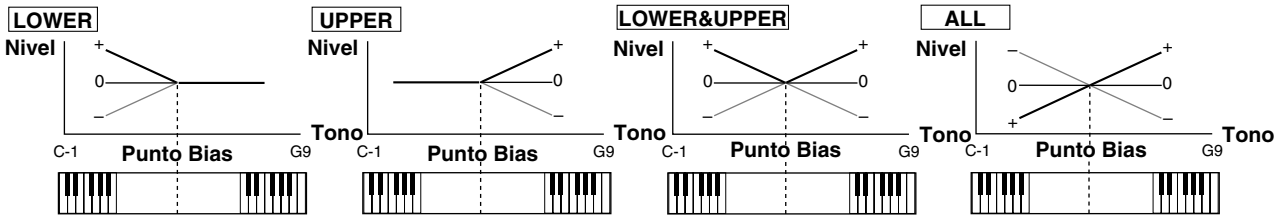
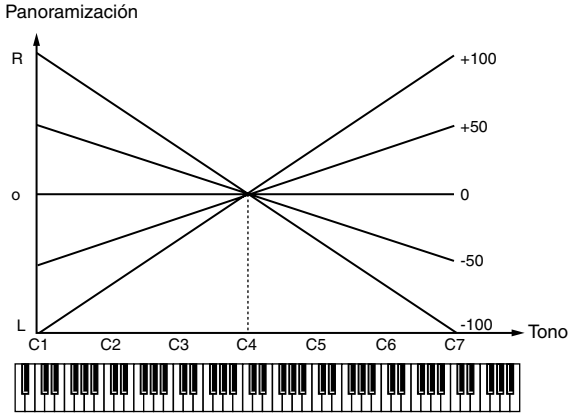
Los ajustes para el TVF (Filtro variante en el tiempo) le permiten cambiar el contenido de timbre de un tono alterando su brillo o grosor.

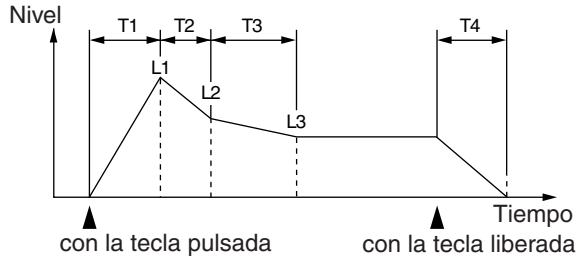
Parámetro		Valor	Descripción
TVF			
Filter Type		OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	Selecciona un tipo de filtro. Un filtro normalmente reduce, o atenúa, un intervalo de frecuencia específica dentro de un tono para acentuar sus otras frecuencias. **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** Un filtro pasa bajos reduce el volumen de las frecuencias por encima de la frecuencia de corte para quitar brillo al sonido. Éste es el filtro más utilizado en los sintetizadores. **BPF:** Un Filtro pasa banda reduce el volumen de las frecuencias por debajo y por encima del intervalo de la frecuencia de corte. Es más efectivo cuando cree sonidos con carácter fuerte dado que puede acentuar un intervalo deseado de frecuencias en cualquier parte del sonido. **HPF:** Un filtro pasa altos reduce el volumen de las frecuencias por debajo de la frecuencia de corte. Es adecuado para crear sonidos de percusión redoblando sus frecuencias más bajas, enfatizando por tanto las más altas. **PKG:** Un filtro de pico enfatiza las frecuencias alrededor de la frecuencia de corte subiendo su nivel. Puede utilizarlo para crear efectos wah-wah utilizando un LFO para cambiar cíclicamente la frecuencia de corte. **LPF2:** Filtro pasa bajos 2. Reduce el volumen de todas las frecuencias por encima de la frecuencia de corte. Difiere del LPF en que puede controlar la reducción utilizando los ajustes de TVF ENVELOPE y manteniendo al mismo tiempo una frecuencia de corte fija. Puede ser muy efectivo con tonos basados en instrumentos acústicos, dado que no se hace nada para debilitar la potencia y la energía del sonido. * Desactiva el ajuste de resonancia. **LPF3:** Filtro pasa bajos 3. Reduce el volumen de las frecuencias por encima de la frecuencia de corte. Aunque es similar a LPF2, reduce las frecuencias con más suavidad que el LPF2. También es efectivo con tonos basados en instrumentos acústicos. * Desactiva el ajuste de resonancia.
Cutoff Frequency		0–127	Ajusta la frecuencia en la que el filtro empieza a tener efecto en los componentes de frecuencia de la forma de onda. Con LPF/LPF2/LPF3 seleccionados para el parámetro Filter Type, los ajustes menores de frecuencia de corte reducen los armónicos superiores de un tono para un sonido más redondo, más cálido. Los ajustes más altos provocan un sonido más brillante. Cuando el tipo de filtro es BPF, el ajuste de frecuencia de cote determina el intervalo de frecuencias dentro del cual se oirá el tono. Esto puede ser útil para crear sonidos que deban destacar. Cuando el tipo de filtro es HPF, los ajustes más altos de la frecuencia de corte hacen disminuir el nivel de las frecuencias bajas del tono, conservando sus cualidades de brillo. Cuando el tipo de filtro es PKG, el ajuste de la frecuencia de corte determina el intervalo de frecuencias a enfatizar.
Resonance		0–127	Aumenta el nivel de la misma frecuencia de corte para añadir un carácter de sintetizador clásico popular al sonido. Los ajustes excesivamente altos pueden producir una oscilación, provocando una distorsión del sonido. 

Parámetro		Valor	Descripción
Cutof Keyfollow	Cutoff Keyfollow	-200–+200	Utilice este parámetro si desea que cambie la frecuencia de corte según la tecla que se pulse. En el Do medio (C4), se utiliza el valor de corte original. Los ajustes positivos (+) provocan que suba la frecuencia de corte para las notas superiores a Do medio, y los ajustes negativos (-) provocan que baje la frecuencia de corte para las notas superiores al Do medio. Los ajustes más altos provocan mayores cambios a los ajustes de corte originales. 
TVF VELOCITY Ajusta el cambio de la frecuencia de corte original producida como respuesta a las diferencias de velocidad, así como la curva de respuesta de la velocidad y del efecto de la velocidad en la resonancia.			
Cutoff V-Sens	Sensibilidad de la velocidad de la frecuencia de corte	-63–+63	Ajusta el cambio de los ajustes de corte aplicados como resultado de los cambios en la velocidad de interpretación. Con ajustes más altos, existe un mayor cambio entre las notas tocadas suavemente y con fuerza. Los ajustes negativos (-) invierten la dirección del cambio.
Cutoff V-Curve	Curva de la velocidad de la frecuencia de corte	FIXED, 1–7	Selecciona una de las siete curvas que determinan cómo influye la dinámica de interpretación del teclado (velocidad) a la frecuencia de corte del tono. Cuando V-Curve está ajustado a "FIXED," la frecuencia de corte permanece sin cambios sin tener en cuenta la fuerza o suavidad con que se toquen las teclas.
Resonance V-Sens	Sensibilidad de la velocidad de resonancia de TVF	-63– +63	Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad afecte la resonancia. Con ajustes más altos, existe una mayor diferencia de resonancia entre las notas tocadas suavemente y con fuerza. Los valores negativos (-) invierten la dirección del cambio.
TVF ENVELOPE 			
Envelope Depth	Profundidad del envolvente TVF	-63– +63	Ajusta la envolvente del filtro. Los ajustes mayores producen un cambio mayor. Los valores negativos (-) invierten el efecto de una envolvente de TVF.
Envelope V-Sens	Sensibilidad de la velocidad de envolvente de TVF	-63– +63	Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas de reproducción (velocidad) del teclado afecten a la profundidad de la envolvente de TVF. Con ajustes mayores, existe una mayor diferencia en la profundidad de la envolvente de TVF cuando toque con suavidad o con fuerza. Los ajustes negativos (-) invierten la dirección del cambio.
Envelope V-Crv	Curva de la velocidad de envolvente de TVF	FIXED, 1–7	Selecciona una delas siete curvas de velocidad que determina cómo la velocidad afecta a la envolvente de TVF. Cuando está ajustado a "FIXED," la profundidad de envolvente TVF permanece sin cambiar, sin tener en cuenta la fuerza o suavidad con la que toque.
Env Time Keyfl	Seguimiento de teclado del tiempo de envolvente de afinación	-100–+100	Utilice este parámetro cuando desee que la ubicación de las notas de teclado afecte a los tiempos T2–T4 del envolvente de afinación. Los ajustes mayores cambian más los tiempos cuando se aleja de Do medio (C4) – en el Do medio, los ajustes originales de T1-T4 están en efecto. Los ajustes positivos (+) provocan que se acorten los tiempos cuando toca por encima del Do medio. Los ajustes negativos (-) provocan que los tiempos se alarguen cuando toque por encima del Do medio.
Envelope V-T1	Sensibilidad de velocidad de tiempo 1 de envolvente de TVF	-63–+63	Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas de reproducción del teclado afecten a T1 (Tiempo 1) del envolvente de TVF. Si desea que T1 se acelere para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
Envelope V-T4	Sensibilidad de velocidad de tiempo 4 de envolvente de TVF	-63–+63	Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad de liberación de tecla afecte a T4 (Tiempo 4) del envolvente de TVF. Si desea que T4 se acelere para las notas liberadas rápidamente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
Envelope L0–L4	Nivel de envolvente de TVF 0–4	0–127	Especifica los niveles de envolvente de TVF. Estos ajustes especifican cómo cambia la frecuencia de corte en cada punto, relativa a la frecuencia de corte estándar.
Envelope T1–T4	Tiempo de envolvente de TVF 1–4	0–127	Especifica los tiempos de envolvente de TVF. Los ajustes mayores alargan el tiempo hasta que se alcanza el siguiente nivel de frecuencia de corte. (Por ejemplo, T2 es el tiempo que tarda L1 en cambiar a L2.)

Cambiar el volumen (TVA)

La TVA (Amplificador de variante en el tiempo) controla los cambios de volumen al tono, así como su posicionamiento estéreo.

Parámetro		Valor	Descripción
TVA			
Level	Nivel de tono	0–127	Ajusta el volumen básico del tono. Este ajuste es útil sobre todo para ajustar el balance del volumen entre los tonos en un Patch. * El volumen general del Patch está ajustado por el ajuste Patch Level (grupo COMMONp. 40), subiendo o bajando los ajustes de nivel de tono de sus tonos individuales en la cantidad seleccionada.
Pan	Panoramización de tono	L64–63R	Especifica la posición estéreo del tono. L64 sitúa el tono al máximo a la izquierda, 0 lo deja en el centro y 63R lo panoramiza al máximo a la derecha. * La panoramización general de todo el Patch esta ajustada por el parámetro Patch Pan (grupo COMMON p. 40), cambiando los valores Tone Pan seleccionados de sus tonos individuales a la izquierda o la derecha.
Velocity Sens	Sensibilidad de la velocidad de nivel de TVA	-63–+63	Utilice este ajuste cuando desee que la sensibilidad de teclado (velocidad) afecte el volumen del tono. Ajústelo a un valor positivo para que los cambios del volumen del tono aumenten cuando se toquen las teclas con más fuerza; para que el tono suene más suave mientras toca más fuerte, ajústelo aun valor negativo.
Velocity Curve	Curva de la velocidad de nivel de TVA	FIXED, 1–7	Selecciona una de las siete curvas que determinan cómo influye la dinámica de interpretación del teclado (velocidad) al volumen del tono. Cuando está ajustado a "FIXED," el volumen del tono no se ve afectado por la fuerza con la que se toca el teclado.
BIAS Utilice el parámetro Bias cuando desee que la posición de las notas en un teclado afecte el nivel de TVA.  			
BIas Level		-100–+100	Ajusta la inclinación del cambio de volumen que ocurre en la dirección de Bias seleccionada. Los ajustes más altos producen mayores cambios en el volumen del tono. Los ajustes negativos (-) invierten la dirección del cambio.
Bias Point		C-1–G9	Selecciona la tecla MIDI en la que el volumen del tono empieza a cambiar.
Bias Direction		LOWER, UPPER, LO&UP, ALL	Determina si el volumen de las notas por encima o por debajo del punto de Bias—o ambos—cambia según su distancia desde el punto Bias. **LOWER:** Afecta a las notas por debajo del punto Bias. **UPPER:** Afecta a las notas por encima del punto Bias. **LO&UP:** Afecta a las notas por encima y por debajo del punto Bias. **ALL:** El volumen de las notas por todo el teclado están inclinados según la inclinación del nivel de Bias, basada en su distancia desde el punto Bias.
PAN MODULATE Utilice estos parámetros para alterar dinámicamente la posición estéreo del tono como lo haya definido la panoramización TVA.			
Pan Keyfollow	Seguimiento de teclado de la panoramización de tono	-100–+100	Utilice este parámetro cuando desee que la posición del teclado de cada nota afecte a su posición estéreo. Los ajustes más altos provocan un mayor cambio de la posición de panoramización original del tono cuando más se aleja del Do medio (C4), cuando el valor de panoramización TVA estéreo original está en efecto. Los ajustes positivos (+) provocan que las notas por encima del Do medio se panoramicen hacia la derecha. Los ajustes negativos (-) provocan que se panoramicen hacia la izquierda. 
Pan Random Depth	Profundidad de panoramización aleatoria de tono	0–63	Utilice este parámetro para activar la panoramización aleatoria, nota a nota. Los valores más altos provocan fluctuaciones más extremas en la situación estéreo del tono.

Parámetro		Valor	Descripción
Pan Alternate	Profundidad de panoramización alternada de tono	L63–63R	Este ajuste provoca que la panoramización se alterne entre la izquierda y la derecha cada vez que pulse una tecla. Con unos valores más altos, la anchura izquierda/derecha resulta superior. Puede seleccionar la situación estéreo de la primera tecla utilizando este parámetro—su opuesto se utiliza para la segunda nota, y viceversa. Si desea alternar la posición de panoramización de dos tonos, defina los ajustes opuestos de L y R.
TVA ENVELOPE Especifica la forma en la que la velocidad del teclado afecta los tiempos de la envolvente TVA.  			
Envelope V-T1	Sensibilidad de velocidad de tiempo 1 de envolvente de TVA	-63–+63	Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas de reproducción del teclado afecten a T1 (Tiempo 1) del envolvente de TVA. Si desea que T1 se acelere para las notas tocadas con fuerza, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
Envelope V-T4	Sensibilidad de velocidad de tiempo 4 de envolvente de TVA	-63–+63	Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad de liberación de tecla afecte a T4 (Tiempo 4) del envolvente de TVA. Si desea que T4 se acelere para las notas liberadas rápidamente, ajuste este parámetro a un valor positivo (+). Si desea que disminuya la velocidad, ajústelo a un valor negativo (-).
Env Time Keyfl	Seguimiento de teclado del tiempo de envolvente de TVA	-100–+100	Utilice este parámetro cuando desee que la ubicación de las notas de teclado afecte a los tiempos T2–T4 del envolvente de TVA. Los ajustes mayores cambian más los tiempos cuando se aleja de Do medio (C4) – en el Do medio, los ajustes originales de T1-T4 están en efecto. Los ajustes positivos (+) provocan que se acorten los tiempos cuando toca por encima del Do medio. Los ajustes negativos (-) provocan que los tiempos se alarguen cuando toque por encima del Do medio.
Envelope T1–T4	Tiempo de envolvente de TVA 1–4	0–127	Especifica los tiempos de envolvente de TVA. Los ajustes mayores alargan el tiempo hasta que se alcanza el siguiente nivel de volumen. (Por ejemplo, T2 es el tiempo que tarda L1 en cambiar a L2.)
Envelope L1–L3	Nivel de envolvente de TVA 1-3	0–127	Especifica los niveles de envolvente de TVA. Estos ajustes especifican cómo cambia el volumen en cada punto, relativa al volumen estándar.

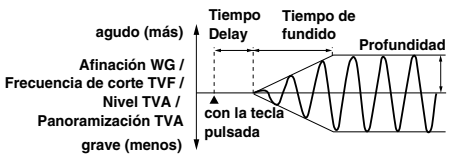
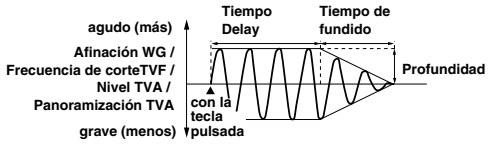
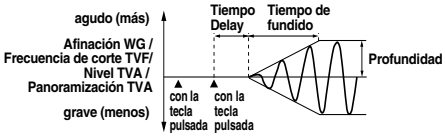
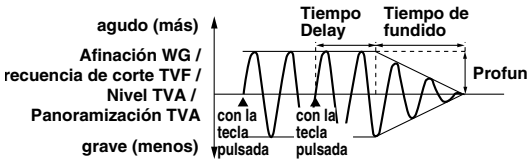
Aplicar un vibrato o tremolo (LFO)

El LFO (Oscilador de frecuencia baja) puede alterar distintos ajustes de tono de forma cíclica, de ida y vuelta. Cada tono tiene dos LFO, y cada uno puede aplicar los cambios de repetición a la afinación del tono, frecuencia de corte de TVF, nivel de TVA y ajustes de panoramización de TVA. Se puede utilizar como fuente del control de matriz (p. 52).

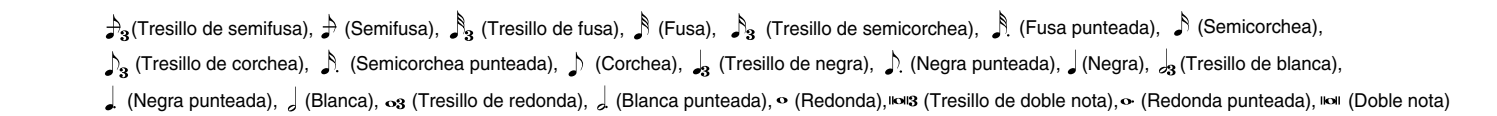
Cómo utilizar el LFO

Aplicar un LFO a los ajustes de afinación del tono crea un vibrato, aplicarlo a su frecuencia de corte de TVF crea un wah-wah, y aplicarlo a su nivel de TVA crea un tremolo. Cuando se aplica un LFO a la panoramización de TVA, el sonido se mueve hacia adelante y hacia atrás, desde un lado hasta el otro, en el campo estéreo.

Dependiendo de sus ajustes, un LFO también se puede utilizar para cambiar cíclicamente dos tonos. Por ejemplo, si desea cambiar una y otra ves entre los tonos 1 y 2, seleccione los mismos ajustes LFO para ambos, pero defina sus ajustes de profundidad TVA de LFO a polaridades opuestas—ajuste uno a un valor +, y el otro a un valor -.

Parámetro		Valor	Descripción
LFO Dado que ambos LFO tienen los mismos parámetros, las explicaciones siguientes se aplican a ambos.			
LFO1(2) Form	Forma de onda LFO1(2)	SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H, CHAOS	Selecciona la forma de onda que utilizará el LFO. **SIN:** onda sinusoidal**TRI:** onda triangular **SAW-UP:** onda de diente de sierra **SAW-DW:** onda de diente de sierra (polaridad negativa) **SQR:** onda cuadrada **RND:** onda aleatoria **BEND-UP:** Cuando el ataque de la salida de forma de onda de el LFO se puede desarrollar de forma estándar, la forma de onda continúa sin más cambios. **BEND-DW:** Cuando la caída de la salida de forma de onda de el LFO se puede desarrollar de forma estándar, la forma de onda continúa sin más cambios. **TRP:** onda trapezoidal **S&H:** onda muestra y retener (el valor de LFO cambia una vez por ciclo) **CHAOS:** onda caos * Cuando ajuste BEND-UP o BEND-DW, ajuste el parámetro Key Sync a "ON." Si este está en "OFF," BEND-UP y BEND-DW no tendrán efecto.
LFO1(2) Offset		-100–+100	Ajusta la anchura básica de la forma de onda LFO.
LFO1(2) Rate		0–127, nota *1	Ajusta el intervalo básico de modulación, o velocidad, del LFO. * La forma de onda caos no tiene longitud de onda. Cuando se selecciona la forma de onda caos, el ajuste Rate no tiene efecto.
LFO1(2) Detune	LFO1(2) Rate Detune	0–127	Este ajuste permite ajustar la sintonización de la forma de onda LFO.
LFO1(2) Key Sync		OFF, ON	Ajusta si desea que el ciclo LFO se inicie en sincronización con la temporización de una tecla pulsada (ON) o no (OFF).
LFO1(2) Fade	LFO1(2) Fade Mode	ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT	Ajusta cómo se aplica el LFO.
	ON-IN: El LFO realiza un fundido de entrada después de pulsar la tecla.  		**ON-OUT:** El LFO se aplica inmediatamente cuando se pulsa la tecla, y luego realiza un fundido de salida. 
	OFF-IN: El LFO realiza un fundido de entrada después de liberar la tecla.  		**ON-OUT:** El LFO se aplica inmediatamente cuando se pulsa la tecla, y luego realiza un fundido de salida cuando se libera la tecla. 
LFO1(2) Fade Time		0–127	Ajusta el momento en que el LFO llega a su efecto total o se funde hasta desaparecer. (Consulte los diagramas del modo Fade.)
LFO1(2) Delay Time		0–127	Ajusta el intervalo de tiempo entre el momento en que se pulsa una tecla (o se libera) y el momento en que el LFO empieza a tener efecto. (Consulte los diagramas del modo Fade.)
LFO1(2) Delay Keyfl	LFO1(2) Delay Keyfollow	-100–+100	Ajusta el valor para el parámetro LFO1/LFO2 Delay Time dependiendo de la posición de la tecla relativa a la tecla C4 (Do central). Para disminuir el tiempo que pasa antes de aplicar el efecto LFO —el efecto es continuo—con cada tecla superior que pulse en los registros superiores, seleccione un valor positivo. Para aumentar el tiempo discurrido, seleccione un valor negativo. Con valores más altos se obtiene una cambio mayor. Si no desea que cambie el tiempo transcurrido antes de que se aplique el efecto LFO según la tecla que pulse, ajústelo a "0."
LFO1(2) Pitch Depth		-63–+63	Ajusta cómo el LFO afecta a la afinación de tono.
LFO1(2) TVF Depth		-63–+63	Ajusta cómo el LFO afecta a la frecuencia de corte TVF del tono.
LFO1(2) TVA Depth		-63–+63	Ajusta cómo el LFO afecta al nivel de TVA del tono.
LFO1(2) Pan Depth		-63–+63	Ajusta cómo el LFO afecta a la panoramización de TVA del tono.

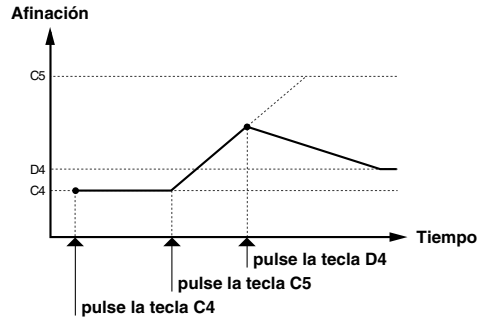
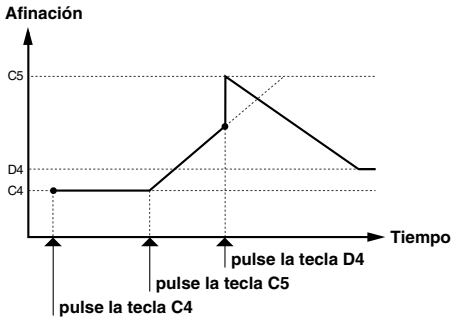
*1:



Utilizar controladores para cambiar cómo se reproducen los sonidos (CONTROL)

Los parámetros de este grupo determinan cómo afectan los distintos controladores al Patch y sus tonos.

* *Los parámetros que se pueden ajustar independientemente para cada Tono están indicados por una "T."*

Parámetro		Valor	Descripción	
CONTROL				
Key Mode Asign		MONO, POLY	Ajusta cómo se reproducen las notas del Patch. El ajuste MONO es efectivo cuando toque un Patch de instrumento en solitario como un saxo o flauta. **MONO:** Sólo suena una nota cada vez. * Aunque sólo suena una nota, ésa nota puede, como es normal, estar formada en distintos tonos. **POLY:** Se pueden tocar dos notas o más de forma simultánea.	
Key Mode Legato		OFF, ON	Active este parámetro cuando desee utilizar la función Legato y desactívelo cuando no lo desee. Legato es una función que sólo funciona cuando el modo Key Assign es MONO. Cuando Legato está en ON, al pulsar una tecla cuando ya pulsa otra provocará que la afinación de la nota actualmente tocada cambie la de la tecla pulsada nuevamente mientras continúa sonando. Puede ser efectivo cuando desee imitar las técnicas de interpretación como el martilleo y pulsación de las cuerdas de un guitarrista.	
Key Mode Retrig		OFF, ON	El ajuste determina si se vuelven a reproducir los sonidos o no cuando interprete un legato. Normalmente este parámetro debe esta en "ON." Cuando Delay Keyfollow está ajustado a OFF, si pulsa una tecla mientras mantiene pulsada otra tecla, sólo cambia la afinación, que en algunas formas de onda puede provocar un sonido poco natural. Ajústelo a "OFF" cuando interprete frases de viento y cuerda o cuando utilice modulación con el sonido de teclado de sintetizador mono. * Si el conmutador Legato está en "OFF," se ignora este ajuste.	
PORTAMENTO Portamento es una función que provoca que cambie suavemente la afinación del Patch de una nota a la siguiente nota tocada. Cuando Key Mode Asign está en MONO, puede ser efectivo para imitar técnicas de interpretación como el glissando de un violinista.				
Portamento Sw		OFF, ON	Active este conmutador cuando desee utilizar Portamento.	
Portamento Time		0–127	Ajuste el tiempo que tarda una afinación para deslizarse a la siguiente.	
Portamento Mode		NORMAL, LEGATO	Selecciona la forma como se aplica Portamento. **NORMAL:** Portamento se aplica siempre. **LEGATO:** Portamento sólo se aplica para las notas tocadas con legato (por ejemplo, cuando pulse una segunda tecla antes de liberar la primera.)	
Portamento Type		RATE, TIME	Determina la forma como la diferencia de afinación entre las dos notas afectan el tiempo que tarda en deslizarse de una nota a la siguiente. **RATE:** El tiempo que tarda depende de la distancia entre dos afinaciones. **TIME:** El tiempo que tarda es constante, sin tener en cuenta la distancia entre la afinación de las notas.	
Portamento Start		PITCH, NOTE	Portamento empieza de nuevo si pulsa otra tecla durante un movimiento de afinación. Este ajuste especifica cómo empieza el nuevo portamento.	
	PITCH: La afinación empieza cambiando inmediatamente a la nueva afinación de las notas cuando pulsa su tecla.  		**NOTA:** La afinación empieza a cambiar hacia la afinación de la nueva nota sólo después de que haya alcanzado su destino de afinación original.  	
CTRL Rx MIDI (Recepción de control de tono MIDI) Estos ajustes determinan la respuesta de cada tono a los mensajes MIDI recibidos de Pitch Bend, Expression, Pan, Hold1, Damper, y Envelope Mode.				
Rx MIDI Bender	Conmutador de doblado de recepción de tono	OFF, ON	Si desea que el tono responda a los mensajes de Pitch Bend, active este parámetro. Si no, desactívelo.	T
Rx MIDI Express	Conmutador de Expression de recepción de tono	OFF, ON	Si desea que el tono responda a los mensajes de Expression, active este parámetro. Si no, desactívelo.	T
Rx MIDI Pan	Modo de panoramización de recepción de tono	CONT, KEY-ON	**CONTINUOUS:** Los mensajes de panoramización se responden para cambiar inmediatamente, la posición estéreo del tono. **KEY-ON:** La posición estéreo del tono sólo cambia cuando se toca la siguiente nota. Si se recibe un mensaje de panoramización mientras suena una nota, su posición estéreo no cambiará.	T
Rx MIDI Hold-1	Conmutador 1 de retención de recepción de tono	OFF, ON	Ajústelo a ON si desea que el tono responda a mensajes Hold1 — estos mensajes provocan que los sonidos continúen sonando cuando pulsa un pedal sustain/damper. Ajústelo a OFF cuando no desee que el tono responda a mensajes Hold1.	T

Parámetro		Valor	Descripción	
Rx MIDI Redamper	Conmutador Redamper de tono	OFF, ON	Si se recibe un mensaje Hold 1 durante el tiempo entre note-off—cuando libera la tecla—y el momento en que la nota desaparece realmente, cualquier nota que suene actualmente se sostendrá si Redamper está ajustado a ON. Para aprovechar esta función, también debe activar el ajuste Tone Receive Hold 1.	T
Env Mode	Modo de envolvente de tono	NO-SUS, SUSTAIN	Cuando se selecciona una forma de onda de tipo de bucle, normalmente continúa sonando mientras la tecla se mantiene pulsada. Si desea que una nota caiga de forma natural incluso cuando mantenga pulsada la tecla, ajústelo a "NO-SUS." * Si se selecciona una onda de tipo de disparo, no sostendrá ni aunque este parámetro está ajustado a "SUSTAIN."	T
CONTROL DE TMT				
TMT Control SW		OFF, ON	Este ajuste determina si el TMT está controlado o no por el control de matriz. Cuando el control de velocidad TMT está ajustado a OFF, activar y desactivar este parámetro es una forma simple de cambiar entre tocar todos los tonos o controlarlos con el control de matriz, convirtiéndose en una efectiva herramienta para escuchar los tonos.	
Bend Range Down	Intervalo inferior de Pitch Bend	-48–0	Especifica el cambio de afinación que se aplica a la afinación del Patch cuando la palanca Pitch Bend se mueve completamente a la izquierda (o hacia abajo en algunos controladores MIDI).	
Bend Range Up	Intervalo superior de Pitch Bend	0–48	Especifica el cambio de afinación que ocurre cuando se mueve la palanca Pitch Bend totalmente hacia la derecha (o hacia arriba en algunos controladores MIDI).	
MATRIX CTRL Selecciona los parámetros controlados por la fuente de control de matriz 1–4 y los ajustes Sens, así como los tonos específicos cuyos parámetros desea controlar. Puede seleccionar hasta cuatro parámetros de destinación para cada controlador y controlado simultáneamente.				
Ctrl 1–4 Src	Fuente de control de matriz 1–4	OFF, CC01–31, CC33–95, BEND, AFTER, SYS1–4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV	Asigna uno de los siguientes controladores a la fuente de control 1–4. Si desea utilizar un controlador que se aplique a todos los Patches, o un controlador que no se pueda seleccionar directamente aquí, seleccione SYS-CTRL1–4, y luego seleccione el controlador utilizando los parámetros de fuente de control 1–4 (SYSTEM: CONTROL).	
Ctl1–4 Dest1–4	Destino 1–4 de control de matriz 1–4	OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1(2), TVF-LFO1(2), TVA-LFO1(2), PAN-LFO1(2), LFO1(2)-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1–4	Selecciona un parámetro a controlar.	
Ctl1–4 Sens1–4	Sensibilidad 1–4 de control de matriz 1–4	-63–+63	Ajusta los cambios que ocurren como respuesta a los cambios del controlador. Los valores negativos (-) invierten el cambio. Para intervalos de LFO, los valores negativos (-) disminuyen el LFO, ylos valores positivos (+) lo aceleran.	
Ctl1–4 Switch1–4	Conmutador de control de tono 1–4 control de matriz 1–4	OFF, ON, REVERSE	Selecciona el tono al que se aplican los dos ajustes de parámetro previos. "ON" activado significa que está seleccionado el tono para controlar, "OFF" que no está seleccionado, y "REVERSE" que se invierte el cambio aplicado cuando se aplica a este tono.	T

Definir ajustes de efectos

Consulte “Ajustes del modo Patch/Rhythm Set (p. 70)

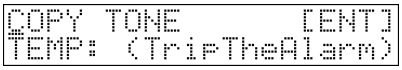
Guardar los Patches que crea

Consulte “Guardar un Patch” (p. 104).

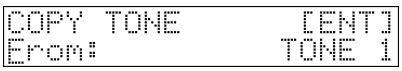
Copiar ajustes entre los Patches (Patch Tone Copy)

Los ajustes de tono de un Patch se pueden copiar al Patch actualmente seleccionado. Puede utilizar esta función para realizar un proceso de edición del Patch más rápido y fácil.

1. **Asegúrese de que selecciona un Patch.**
2. **Pulse [UTILITY], de forma que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al ángulo superior izquierdo de la pantalla.**
4. **Gire [VALUE] para seleccionar “COPY TONE.”**



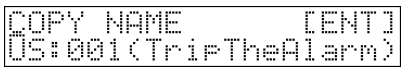
5. **Pulse [CURSOR ►] dos veces para desplazar el cursor al ángulo inferior derecho de la pantalla.**
6. **Gire [VALUE] para seleccionar el Patch que contiene los ajustes que desee copiar.**
   “TEMP” significa el Patch actualmente seleccionado.
7. **Utilice [◄ CURSOR]/[CURSOR ►] y [VALUE] para seleccionar el tono que contiene los ajustes que desee copiar (Desde), y el tono al que desee copiar los ajustes (A).**



8. **Pulse [ENTER] para realizar la copia.**
   * *Para cancelar, pulse [EXIT].*
9. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PATCH PLAY.**
   Aparece un símbolo “*” a la izquierda del nombre del Patch, indicando que se ha realizado la copia.

Copia del nombre de Patch
Puede copiar el nombre de un Patch al Patch actualmente seleccionado.

1. **Seleccione el Patch cuyo nombre desea cambiar.**
2. **Pulse [UTILITY], de forma que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al ángulo superior izquierdo de la pantalla.**
4. **Gire [VALUE] para seleccionar “COPY NAME.”**

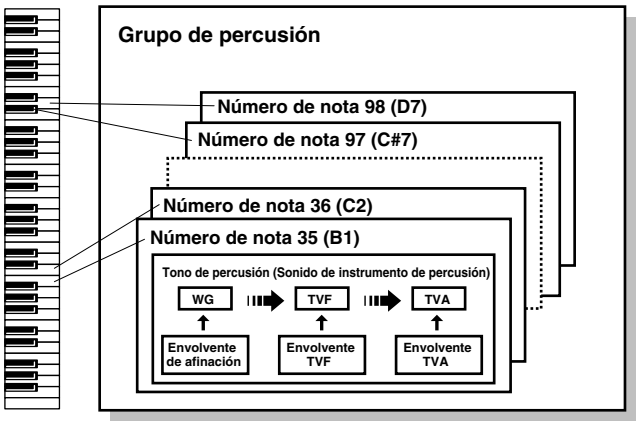


5. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al ángulo inferior derecho de la pantalla.**
6. **Gire [VALUE] para seleccionar el Patch cuyo nombre desee copiar.**
7. **Pulse [ENTER] para realizar la copia.**
   * *Para cancelar, pulse [EXIT].*
8. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PATCH PLAY.**

Capítulo 2. Crear un grupo de percusión

Cómo se organizan los instrumentos de percusión

Un grupo de percusión es una colección de tonos de percusión, cada uno de los cuales representa un instrumento de percusión tocado con un único tono. Un instrumento consiste de los siguientes cuatro elementos.



WG (Generador de ondas)

Especifica la forma de onda PCM (u "onda") que forma la base del tono de percusión - puede asignar cuatro formas de onda a cada tono de percusión. También puede determinar cómo cambiará la afinación del tono de percusión.

El XV-5050 tiene 1083 formas de onda diferentes. (Consulte la lista de formas de onda en la p. 168.)

Todos los grupos de percusión incluidos en el XV-5050 consisten en tonos de percusión basados en estas formas de onda.

TVF (Filtro variante en el tiempo)

Ajusta cómo cambiarán las características de frecuencia del tono de percusión.

TVA (Amplificador variante en el tiempo)

Ajusta cómo cambiará el volumen y la posición estéreo del tono de percusión.

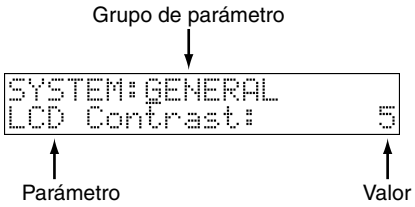
Envolvente

Un envolvente aplica cambios al tono de percusión fuera de tiempo. Existen envolventes separadas para la afinación, el TVF (filtro) y el TVA (volumen). Por ejemplo, el envolvente TVA se usaría para modificar la manera en que el tono de percusión ataca y decae.

Utilizar un teclado MIDI para seleccionar un instrumento de percusión para editar

Puede ajustar si podrá seleccionar instrumentos de percusión para editar utilizando sólo los controles del panel frontal del XV-5050 o también pulsando las teclas de un teclado MIDI conectado.

1. **Pulse [SYSTEM], de forma que el indicador se ilumine.**
2. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al grupo de parámetros en la línea superior de la pantalla.**



3. **Gire [VALUE] para seleccionar "GENERAL."**
4. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al parámetro en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.**
5. **Gire [VALUE] para seleccionar "Rhy EditKey."**
6. **Pulse [CURSOR ►] para mover el cursor al valor.**
7. **Gire [VALUE] para seleccionar el ajuste deseado.**

   PANEL: Puede seleccionar sonidos del instrumento de percusión utilizando solamente TONE SW [1]–[4] del XV-5050.

   PANEL&MIDI: Puede seleccionar sonidos del instrumento de percusión utilizando TONE SW [1]–[4] del XV-5050 o pulsando una tecla en un teclado MIDI conectado.
8. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

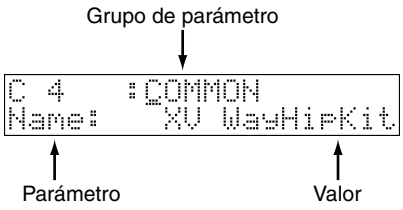
MEMO

Por ejemplo, si desea utilizar el teclado MIDI para previsualizar el sonido de percusión, seleccione "PANEL."

Ajustes comunes a todo un grupo de percusión

Procedimiento de ajuste:

1. **Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [PATCH] para que su indicador parpadee.**
   El XV-5050 entra en el modo Rhythm Set.
2. **Seleccione el grupo de percusión que desee utilizar.**
3. **Pulse [EDIT], de forma que su indicador se ilumine.**
4. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al grupo de parámetros de la línea superior de la pantalla.**



5. **Gire [VALUE] para seleccionar "COMMON."**
6. **Pulse [CURSOR ►] para mover el cursor al parámetro.**
7. **Gire [VALUE] para seleccionar el parámetro que desea ajustar.**
8. **Pulse [CURSOR ►] para mover el cursor al valor.**
9. **Gire [VALUE] para seleccionar el valor deseado.**
10. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla RHYTHM PLAY.**
    Aparece un símbolo "*" a la izquierda del nombre del grupo de percusión, indicando que sus ajustes han cambiado.

NOTA

Si desactiva la alimentación o selecciona otro grupo de percusión mientras se visualiza el símbolo "*", se perderán los ajustes del nuevo grupo de percusión. Si desea conservarlos, guarde el grupo de percusión cambiado utilizando el modo de escritura. (p. 104)

Parámetro		Valor	Descripción
COMMON			
Name	Nombre del grupo de percusión	espacio, A--Z, a--z, 0--9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }	Puede dar un nombre a un grupo de percusión utilizando hasta 12 caracteres alfanuméricos. Utilice [◄ CURSOR]/[CURSOR ►] para mover el cursor, y después gire el mando [VALUE] para seleccionar el carácter deseado.
Level	Nivel del grupo de percusión	0–127	Ajusta el volumen general del grupo de percusión. * Para ajustar el volumen de cada tono de percusión, utilice el nivel de tono (TVA p. 61).
Output Asgn	Asignación de salida de percusión	MFX, OUTPUT A/B, INDIV 1–4, TONE	Ajusta el destino de salida del grupo de percusión. **MFX:** El grupo de percusión se envía a los multiefectos. **OUTPUT A/B:** El grupo de percusión se envía al par de OUTPUTs seleccionados, A o B. **INDIV 1–4:** El grupo de percusión se envía al jack de salida INDIVIDUAL seleccionado, 1-4. **TONE:** Cada tono de percusión del grupo de percusión se envía a su destino de salida programado.
Clock Source	Reloj de muestreo del grupo de percusión	RHYTHM, SYSTEM	El ciclo LFO, los cambios M-FX, el bucle de frase (tiempos de pausa), y el retardo del tono se pueden sincronizar a un reloj, o al tempo. El ajuste Clock Source selecciona la referencia de temporización que utilizará el grupo de percusión. **RHYTHM:** Se utilizará el tempo del grupo de percusión. **SYSTEM:** Se utilizará el tempo de sistema global o los mensajes de reloj recibidos desde un secuenciador externo.
Tempo	Tempo del grupo de percusión	20–250	Si Clock Source está ajustado en "RHYTHM", este ajuste establece el tempo del grupo de percusión. * Los mensajes de reloj del tempo de percusión no se transmiten desde el jack MIDI OUT.

Configurar tonos de percusión individuales

EFFECTS

Ajustes del modo Patch/Rhythm Set (p. 70)

CONTROL

Otros ajustes (p. 61)

WAVE

Modificar la forma de onda y la panoramización de un tono de percusión (p. 57)

PITCH

Modificar la afinación de un tono de percusión (p. 59)

TVF

Modificar el brillo de un sonido con un filtro (p. 59)

TVA

Realizar el cambio de volumen (p. 61)

Procedimiento de edición:

1. **Seleccione el grupo de percusión que desee configurar.**
2. **Pulse [EDIT], de forma que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al grupo de parámetros en la línea superior de la pantalla.**
4. **Gire [VALUE] para seleccionar el grupo de parámetros que contenga el parámetro que desea configurar.**
5. **Pulse TONE SW [1]–[4] para seleccionar el tono que desee ajustar.**

   [1]: Selecciona el tono situado una octava por debajo del tono seleccionado actualmente.

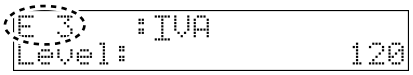
   [2]: Selecciona el tono situado un semitono por debajo del tono seleccionado actualmente.

   [3]: Selecciona el tono situado un semitono por encima del tono seleccionado actualmente.

   [4]: Selecciona el tono situado una octava por encima del tono seleccionado actualmente.

   * *También puede pulsar una tecla del teclado MIDI conectado para seleccionar el sonido del instrumento de percusión deseado (tono). (p. 54)*

   El tono seleccionado aparece en la parte superior izquierda de la pantalla.



6. **Pulse [CURSOR ►] para mover el cursor hasta el nombre del parámetro.**
7. **Gire [VALUE] para seleccionar el parámetro que desea ajustar.**
8. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al valor del parámetro seleccionado.**
9. **Gire [VALUE] para seleccionar el valor deseado.**
10. **Repita los pasos del 3–10 para terminar de configurar el grupo de percusión.**
11. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla RHYTHM PLAY.**

    Aparece un símbolo "*" a la izquierda del nombre del grupo de percusión, indicando que sus ajustes han cambiado.

NOTA

Si desactiva la alimentación o selecciona otro grupo de percusión mientras se visualiza el símbolo "*", se perderán los ajustes del nuevo grupo de percusión. Si desea conservarlos, guarde el grupo de percusión cambiado utilizando el modo de escritura. (p. 104)

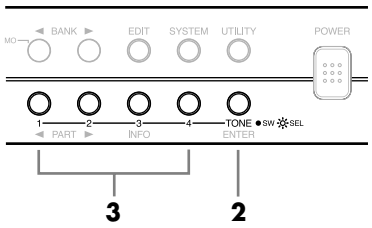
Consejos para seleccionar formas de onda del tono de percusión

Consulte la sección p. 43.

Modificar la forma de onda y la panoramización de un tono de percusión (WAVE)

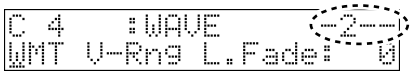
Seleccionar una forma de onda para editar

Algunos parámetros se pueden ajustar independientemente para cada forma de onda de un tono de percusión.



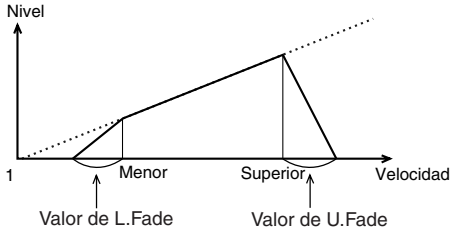
1. **Seleccione el tono de percusión que desee configurar.**
2. **Pulse [TONE], para que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse TONE SW [1]–[4] para seleccionar la forma de onda que desee configurar.**

   Se ilumina el indicador de [TONE], y aparece el número de forma de onda seleccionado en la parte superior derecha de la pantalla.

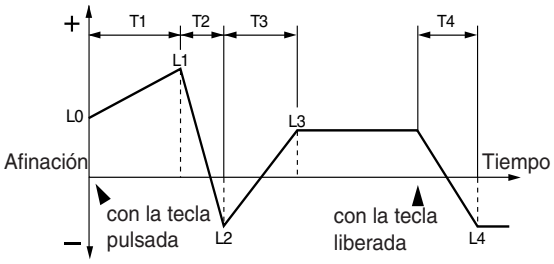


* *Los parámetros que se pueden ajustar independientemente para cada forma de onda están indicados con una "W."*

Parámetro		Valor	Descripción	
WAVE				
KeyName	Nombre de la tecla	espacio, A--Z, a--z, 0--9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }	Puede dar un nombre a un sonido de percusión (tono) utilizando hasta 12 caracteres alfanuméricos. Utilice [◀ CURSOR]/[CURSOR ▶] para mover el cursor, y después gire el mando [VALUE] para seleccionar el carácter deseado.	
WMT Con el XV-5050, puede asignar hasta cuatro ondas estéreo a un único tono de percusión. Puede seleccionar la forma en que suenan los tonos de acuerdo con la fuerza con la que se tocan las teclas, permitiendo así crear tonos de percusión con una gran potencia expresiva. Esta función se llama **WMT (Tabla de mezcla de onda)**.				
WMT Group	Grupo de onda	INT, XP-A, XP-B	Selecciona el grupo de forma de onda deseado. **INT:** Interno **XP-A, B:** Tarjeta de ampliación de ondas A, B * No es posible seleccionar un grupo de una tarjeta de ampliación de ondas no instalado.	W
L	Número izquierdo de onda	0001–1083	Selecciona la forma de onda deseada por su número. Puede seleccionar una forma de onda independiente para cada uno de los canales izquierdo y derecho del XV-5050. El nombre de la onda seleccionada aparecerá a la derecha del parámetro del número de onda.	W
R	Número derecho de onda			
WMT Gain	Ganancia de onda	-6, 0, +6, +12 dB	Especifica la ganancia (o amplitud) de la forma de onda. El valor cambia en intervalos de 6 dB (decibelios)—un incremento de 6 dB dobla la ganancia de forma de onda. Si pretende utilizar el Booster para distorsionar el sonido de la forma de onda, ajuste este parámetro a su valor máximo.	W
WMT Switch	Conmutador de onda	OFF, ON	Especifica si el tono de percusión se aplicará (ON) o no (OFF). Para un mejor uso del número disponible de voces simultáneas, los tonos de percusión no utilizados se deberían desactivar.	W
WMT Tempo Sync	Sincronización del tempo de onda	OFF, ON	Determina si la forma de onda se sincroniza (ON) o no (OFF) al tempo del grupo de percusión.	W
WMT Level	Nivel de onda	0–127	Ajusta el volumen de cada una de las formas de onda del tono de percusión para establecer el balance del volumen deseado entre las ondas. * El volumen general de cada forma de onda viene determinado por el ajuste de nivel de tono (TVA p. 61) combinado con el ajuste WMT Wave Tone Level.	W
WMT Pan	Panoramización de onda	L64–63R	Establece la posición estéreo de la forma de onda. L64 la sitúa al máximo a la izquierda, 0 la deja en el centro y 63R la panoramiza al máximo a la derecha. * La panoramización general de todo el tono de percusión se ajusta mediante el parámetro Tone Pan (TVA p. 61), desplazando el valor de WMT Wave Pan.	W
WMT Random Pan	Conmutador de panoramización aleatoria de onda	OFF, ON	Utilice este ajuste para que la panoramización de la forma de onda cambie (ON) o no (OFF) de manera aleatoria cada vez que pulse una tecla. El intervalo de cambio de la panoramización se determina con el ajuste Tone Rhythm Pan Depth (TVA p. 61).	W
WMT AlternatePan	Conmutador de panoramización alternada de onda	OFF, ON, REV	Seleccione ON para panoramizar la onda de acuerdo con los ajustes de profundidad de panoramización alternada (TVA p. 61), o REVERSE si desea invertir la panoramización. Si no desea cambiar la panoramización cada vez que pulsa una tecla, seleccione OFF.	W
WMT Coarse Tune	Sintonización aproximada de onda	-48– +48	Ajusta la afinación del tono de percusión en intervalos de semitonos (-4–+4 octavas).	W
WMT Fine Tune	Sintonización precisa de onda	-50– +50	Ajusta la afinación del tono de percusión en intervalos de 1 centésima (1/100 de semitono) en un intervalo de medio semitono arriba o abajo.	W

Parámetro		Valor	Descripción	
FXM La FXM (Modulación de cruce de frecuencia) utiliza una forma de onda especificada para aplicar una modulación de frecuencia a la forma de onda seleccionada actualmente, creando armónicos complejos. Esto puede ser útil cuando cree sonidos más salvajes o efectos de sonido.				
WMT FXM Switch	Conmutador de onda FXM	OFF, ON	Define si se utilizará (ON) el FXM o no (OFF).	W
WMT FXM Color	Color de onda FXM	1–4	Especifica cómo realizará el FXM su modulación de frecuencia. Los ajustes más altosprovocan un sonido más granulado, mientras que unos ajustes más bajos provocan un sonido más metálico.	W
WMT FXM Depth	Profundidad de onda FXM	0–16	Especifica la profundidad de la modulación producida por la FXM.	W
WMT V-Rng L.Fade	Anchura del fundido de velocidad WMT más baja	0–127	Determina qué le sucede al nivel de la forma de onda cuando se reproduce a una velocidad inferior a la de su intervalo de velocidad especificado. Unos ajustes más elevados provocan un cambio de volumen más gradual. Si no desea que las notas tocadas fuera del intervalo de velocidad especificado se oigan en absoluto, ajústelo a 0.	W
WMT V-Rng Lower	Intervalo de velocidad WMT más bajo	1–UPPER	Ajusta la velocidad más baja a la que suena la forma de onda. Esta función resulta útil si desea que se escuchen diferentes formas de onda, según la fuerza con que toque el grupo de percusión.	W
WMT V-Rng Upper	Intervalo de velocidad WMT más alto	LOWER–127	Ajusta la velocidad más alta a la que suena la forma de onda. Esta función resulta útil si desea que se escuchen diferentes formas de onda, según la fuerza con que toque el grupo de percusión. * No es posible ajustar el valor Lower por encima del valor de Upper, o el valor Upper por debajo del valor Lower.	W
WMT V-Rng U.Fade	Anchura del fundido de velocidad WMT más alta	0–127	Determina qué le sucede al nivel de la forma de onda cuando se reproduce a una velocidad superior a la de su intervalo de velocidad especificado. Unos ajustes más elevados provocan un cambio de volumen más gradual. Si no desea que las notas tocadas fuera del intervalo de velocidad especificado se oigan en absoluto, ajústelo a 0.  	W
WMT Vel Control	Control de velocidad WMT	OFF, ON, RND	Determina si se reconocerán (ON) o ignorarán (OFF) los ajustes del intervalo de velocidad. Cuando está ajustado a RND, las ondas que forman el grupo de percusión suenan aleatoriamente, sin tener en cuenta los mensajes de velocidad.	

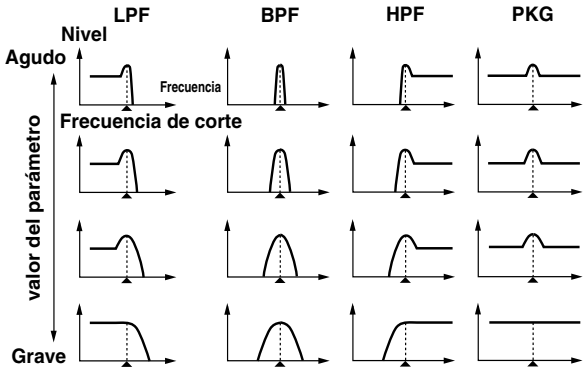
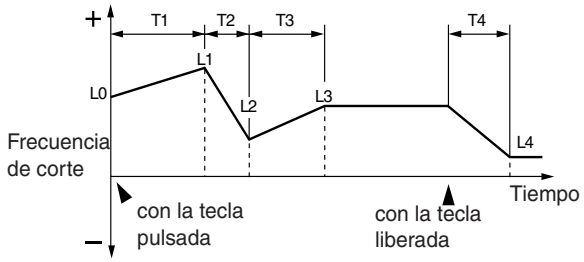
Modificar la afinación de un tono de percusión (PITCH)

Parámetro		Valor	Descripción
PITCH			
Coarse Tune	Sintonización aproximada del tono de percusión	C-1–G9	Selecciona la afinación básica a la que se reproducirá el tono de percusión.
Fine Tune	Sintonización precisa del tono de percusión	-50– +50	Ajusta la afinación del sonido del instrumento de percusión en intervalos de 1 centésima (1/100 de semitono) en un intervalo de medio semitono arriba o abajo.
Random Pitch	Profundidad de la afinación aleatoria	0–1200	Especifica la anchura de la desviación de afinación aleatoria que ocurre cada vez que se pulsa una tecla. Si no desea cambios de afinación aleatorios, ajuste este parámetro a 0. El parámetro se puede ajustar en unidades de 1 centésima (1/100 de semitono).
PITCH ENVELOPE Estos parámetros determinan el envolvente de afinación—cambios a los ajustes básicos de afinación que ocurren en el tiempo—el efecto de la velocidad en el envolvente de la afinación, y las características básicas del propio envolvente de afinación.  			
Envelope Depth	Profundidad de envolvente de afinación	-12– +12	Determina la envolvente de afinación utilizada—los ajustes mayores provocan una envolvente más extremada. Los ajustes negativos (-) invierten la dirección de los cambios realizados por el envolvente de afinación.
Envelope V-Sens	Sensibilidad de la velocidad de envolvente de afinación	-63– +63	Ajuste este parámetro cuando desee que las dinámicas de reproducción de su teclado (velocidad) afecten el envolvente de afinación. Con ajustes mayores, habrá una mayor diferencia en la cantidad de envolvente cuando las notas se tocan con suavidad o cuando se tocan con fuerza. Los ajustes negativos (-) invertirán la dirección del cambio.
Envelope V-T1	Sensibilidad de velocidad de tiempo 1 de envolvente de afinación	-63– +63	Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas de reproducción del teclado (velocidad) afecten a T1 (Tiempo 1) del envolvente de afinación. Con ajustes superiores, el valor T1 cambiará de un modo más destacado según si las notas se tocan con suavidad o con mayor fuerza. Con ajustes positivos (+), una mayor velocidad de teclado reducirá el ajuste T1. Con ajustes negativos (-), una mayor velocidad de teclado aumentará el ajuste T1.
Envelope V-T4	Sensibilidad de velocidad de tiempo 4 de envolvente de afinación	-63– +63	Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad de liberación de tecla—la velocidad a la que suelta una tecla—afecten a T4 (Tiempo 4) del envolvente de afinación. Con ajustes más altos, el valor T4 cambiará de un modo más destacado según si suelta la tecla lenta o rápidamente. Con ajustes positivos (+), una mayor velocidad de liberación de tecla reducirá el ajuste T4. Con ajustes negativos (-), una mayor velocidad de liberación de tecla aumentará el ajuste T4.
Envelope L0–L4	Nivel de envolvente de afinación 0–4	-63– +63	Especifica los niveles de envolvente de afinación. Determinan los cambios de afinación desde la afinación de referencia (el valor ajustado con Coarse Tune y Fine Tune) a cada punto. Los ajustes positivos (+) provocan que la afinación sea más alta que la afinación estándar, y los ajustes negativos (-) provocan que sea más alta.
Envelope T1–T4	Tiempo de envolvente de afinación 1–4	0–127	Especifica los tiempos de envolvente de afinación. Los ajustes mayores alargan el tiempo hasta que se alcanza la siguiente afinación. (Por ejemplo, T2 es el tiempo que tarda la afinación en cambiar de L1 a L2.)

Modificar el brillo de un sonido con un filtro (TVF)

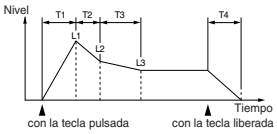
Los ajustes para el TVF (Filtro variante en el tiempo) le permiten cambiar el contenido de timbre de un tono de percusión alterando su brillo o grosor.

Parámetro		Valor	Descripción
TVF			
Filter Type	Tipo de filtro	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3	Selecciona un tipo de filtro. Un filtro normalmente reduce, o atenúa, un intervalo de frecuencia específica dentro de un tono para acentuar sus otras frecuencias. **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** Un filtro pasa bajos reduce el volumen de las frecuencias por encima de la frecuencia de corte para redondear, o quitar brillo, al sonido. Éste es el filtro más utilizado en los sintetizadores. **BPF:** Un Filtro pasa banda reduce el volumen de las frecuencias por debajo y por encima del intervalo de la frecuencia de corte. Es más efectivo cuando cree sonidos con características fuertes, dado que puede acentuar un intervalo deseado de frecuencias en cualquier parte del sonido. **HPF:** Un filtro pasa altos reduce el volumen de las frecuencias por debajo de la frecuencia de corte. Es adecuado para crear sonidos de percusión redoblando sus frecuencias más bajas, enfatizando por tanto las más altas. **PKG:** Un filtro de pico enfatiza las frecuencias alrededor de la frecuencia de corte subiendo su nivel. Puede utilizarlo para crear efectos wah-wah utilizando un LFO para cambiar cíclicamente la frecuencia de corte. **LPF2:** Filtro pasa bajos 2. Reduce el volumen de todas las frecuencias por encima de la frecuencia de corte. Difiere del LPF en que puede controlar la reducción utilizando los ajustes de TVF ENVELOPE y manteniendo al mismo tiempo una frecuencia de corte fija. Puede ser muy efectivo con tonos basados en instrumentos acústicos, dado que no se hace nada para debilitar la potencia y la energía del sonido. * Desactiva el ajuste Resonance. **LPF3:** Filtro pasa bajos 3. Reduce el volumen de las frecuencias por encima de la frecuencia de corte. Aunque es similar a LPF2, su filtro reduce las frecuencias con más suavidad que el LPF2. Puede ser muy efectivo con tonos basados en instrumentos acústicos, dado que no se hace nada para debilitar la potencia y la energía del sonido. * Desactiva el ajuste Resonance.
Cutoff Frequency	Cutoff Frequency	0–127	Selecciona la frecuencia en la que el filtro empieza a tener efecto en los componentes de frecuencia de la forma de onda. Con LPF/LPF2/LPF3 seleccionados para el parámetro Filter Type, los ajustes menores de frecuencia de corte reducen los armónicos superiores de un tono de percusión para un sonido más redondo, más cálido. Los ajustes más altos provocan un sonido más brillante. Cuando el tipo de filtro es BPF, el ajuste de frecuencia de corte determina el intervalo de frecuencias dentro del cual se oirá el tono de percusión. Puede resultar útil al crear sonidos distintivos. Cuando el tipo de filtro es HPF, los ajustes más altos de la frecuencia de corte hacen disminuir el nivel de las frecuencias bajas del tono de percusión, conservando sus cualidades de brillo. Cuando el tipo de filtro es PKG, el ajuste de la frecuencia de corte determina el intervalo de frecuencias a enfatizar.

Parámetro		Valor	Descripción
Resonance	Resonancia	0–127	Aumenta el nivel de la frecuencia de corte para añadir un carácter de sintetizador clásico popular al sonido. Los ajustes excesivamente altos pueden producir una oscilación, provocando una distorsión del sonido. 
TVF VELOCITY Ajusta el cambio de la frecuencia de corte original como respuesta a las diferencias de velocidad, así como la curva de respuesta de la velocidad y el efecto de la velocidad en la resonancia.			
Cutoff V-Sens	Sensibilidad de la velocidad de corte de TVF	-63–+63	Ajusta el cambio del ajuste Cutoff aplicado como resultado de los cambios en la velocidad de interpretación. Con ajustes más altos, existe un mayor cambio entre las notas tocadas suavemente y con fuerza. Los ajustes negativos (-) invierten la dirección del cambio.
Cutoff V-Curve	Curva de la velocidad de corte de TVF	FIXED, 1–7	Selecciona una de las siete curvas que determinan cómo influye la dinámica de interpretación del teclado (velocidad) en la frecuencia de corte del tono de percusión. Cuando V-Curve está ajustado a "FIXED," la frecuencia de corte permanece sin cambios sin tener en cuenta la fuerza o suavidad con que se toquen las teclas.
Resonance V-Sens	Sensibilidad de la velocidad de resonancia de TVF	-63–+63	Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad afecte la resonancia. Con ajustes más altos, existe una mayor diferencia de resonancia entre las notas tocadas suavemente y con fuerza. Los valores negativos (-) invierten la dirección del cambio.
TVF ENVELOPE Estos parámetros determinan el envolvente de filtro—cambios en el ajuste de frecuencia de corte original que se producen con el tiempo—el efecto de la velocidad en el envolvente de TVF, y las características básicas del propio envolvente de TVF. 			
Envelope Depth	Profundidad del envolvente TVF	-63–+63	Ajusta la envolvente del filtro. Los ajustes mayores producen un cambio mayor. Los valores negativos (-) invierten el efecto de una envolvente de TVF.
Envelope V-Sens	Sensibilidad de la velocidad de envolvente de TVF	-63–+63	Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas de reproducción (velocidad) del teclado afecten a la profundidad de la envolvente de TVF. Con ajustes mayores, existe una mayor diferencia en la profundidad de la envolvente de TVF cuando toque con suavidad o con fuerza. Los ajustes negativos (-) invierten la dirección del cambio.
Envelope V-Crv	Curva de la velocidad de envolvente de TVF	FIXED, 1–7	Selecciona una de las siete curvas de velocidad que determina cómo la velocidad afecta a la envolvente de TVF. La curva seleccionada se visualiza gráficamente a la derecha de su valor. Cuando está ajustado a "FIXED," la profundidad de envolvente TVF permanece sin cambiar, sin tener en cuenta la fuerza o suavidad con la que toque.
Envelope V-T1	Sensibilidad de velocidad de tiempo 1 de envolvente de TVF	-63–+63	Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas de reproducción del teclado (velocidad) afecten a T1 (Tiempo 1) del envolvente de TVF. Con ajustes superiores, el valor T1 cambiará de un modo más destacado según si las notas se tocan con suavidad o con mayor fuerza. Con ajustes positivos (+), una mayor velocidad de teclado reducirá el ajuste T1. Con ajustes negativos (-), una mayor velocidad de teclado aumentará el ajuste T1. Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad afecte a T1 (tiempo) de la envolvente de TVF. Para los ajustes más altos, habrá una mayor diferencia entre las notas tocadas con suavidad o con fuerza. Para ajustes positivos (+), la velocidad del teclado aumentará el tiempo T1. Para ajustes negativos (-), la velocidad del teclado disminuirá el tiempo T1.
Envelope V-T4	Sensibilidad de velocidad de tiempo 4 de envolvente de TVF	-63–+63	Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad de liberación de tecla—la velocidad a la que suelta una tecla—afecten a T4 (Tiempo 4) del envolvente de TVF. Con ajustes más altos, el valor T4 cambiará de un modo más destacado según si suelta la tecla lenta o rápidamente. Con ajustes positivos (+), una mayor velocidad de liberación de tecla reducirá el ajuste T4. Con ajustes negativos (-), una mayor velocidad de liberación de tecla aumentará el ajuste T4.
Envelope L0–L4	Nivel de envolvente de TVF 0–4	0–127	Especifica los niveles de envolvente de TVF. Estos ajustes especifican cómo cambia la frecuencia de corte en cada punto, relativa a la frecuencia de corte estándar.
Envelope T1–T4	Tiempo de envolvente de TVF 1–4	0–127	Especifica los tiempos de envolvente de TVF. Los ajustes mayores alargan el tiempo hasta que se alcanza el siguiente nivel de frecuencia de corte. (Por ejemplo, T2 es el tiempo que tarda L1 en cambiar a L2.)

Realizar el cambio de volumen (TVA)

El TVA (Amplificador variante en el tiempo) controla los cambios de volumen del tono de percusión y el posicionamiento estéreo.

Parámetro		Valor	Descripción
TVA			
Level	Nivel del tono de percusión	0–127	Ajusta el volumen básico del tono de percusión. Este ajuste es útil sobre todo para ajustar el balance del volumen entre los tonos de percusión en un grupo de percusión. * El volumen general del grupo de percusión se ajusta mediante el ajuste Level (Nivel del grupo de percusión, grupo COMMONp. 55), subiendo o bajando los ajustes de nivel de tono de sus tonos de percusión individuales en la cantidad seleccionada.
Pan	Panoramización del tono de percusión	L64–63R	Especifica la posición estéreo del tono de percusión. L64 sitúa el tono de percusión al máximo a la izquierda, 0 lo deja en el centro y 63R lo panoramiza al máximo a la derecha.
Pan Random	Profundidad de panoramización aleatoria	0–63	Utilice este parámetro para activar la panoramización aleatoria, nota a nota. Los valores más altos provocan fluctuaciones más extremas en la posición estéreo del tono de percusión.
Pan Alternate	Profundidad de panoramización alternada	L63–63R	Este ajuste provoca que la panoramización se alterne entre la izquierda y la derecha cada vez que pulse una tecla. Con unos valores más altos, la anchura izquierda/derecha resulta superior. Puede seleccionar la posición estéreo de la primera tecla utilizando este parámetro—su opuesto se utilizará para la segunda nota, y viceversa. Si desea alternar la posición de panoramización de dos tonos de percusión, defina los ajustes opuestos de L y R.
TVA VELOCITY			
Velocity Sens	Sensibilidad de la velocidad de nivel de TVA	-63– +63	Utilice este ajuste cuando desee que la sensibilidad del teclado (velocidad) afecte el volumen del tono de percusión. Ajústelo a un valor positivo para que los cambios del volumen del tono aumenten cuando se toquen las teclas con más fuerza; para que el tono de percusión suene más suave mientras toca más fuerte, ajústelo aun valor negativo.
Velocity Curve	Curva de velocidad de nivel de TVA	FIXED, 1–7	Este ajuste permite seleccionar entre siete curvas de velocidad que determinan cómo afectará la fuerza con la que se toca el teclado al volumen del tono de percusión. Cuando está ajustado a "FIXED", el volumen del tono de percusión no resultará afectado por la fuerza con la que se toca el teclado. 1 2 3 4 5 6 7
TVA ENVELOPE Especifica la forma en la que la velocidad del teclado afectará a los tiempos de la envolvente TVA.  			
Envelope V-T1	Sensibilidad de velocidad de tiempo 1 de envolvente de TVA	-63– +63	Utilice este parámetro cuando desee que las dinámicas de reproducción del teclado (velocidad) afecten a T1 (Tiempo 1) del envolvente de TVA. Con ajustes superiores, el valor T1 cambiará de un modo más destacado según si las notas se tocan con suavidad o con mayor fuerza. Con ajustes positivos (+), una mayor velocidad de teclado reducirá el ajuste T1. Con ajustes negativos (-), una mayor velocidad de teclado aumentará el ajuste T1.
Envelope V-T4	Sensibilidad de velocidad de tiempo 4 de envolvente de TVA	-63– +63	Utilice este parámetro cuando desee que la velocidad de liberación de tecla—la velocidad a la que suelta una tecla—afecten a T4 (Tiempo 4) del envolvente de TVA. Con ajustes más altos, el valor T4 cambiará de un modo más destacado según si suelta la tecla lenta o rápidamente. Con ajustes positivos (+), una mayor velocidad de liberación de tecla reducirá el ajuste T4. Con ajustes negativos (-), una mayor velocidad de liberación de tecla aumentará el ajuste T4.
Envelope T1–T4	Tiempo de envolvente de TVA 1–4	0–127	Especifica los tiempos de envolvente de TVA. Los ajustes mayores alargan el tiempo hasta que se alcanza el siguiente nivel de volumen. (Por ejemplo, T2 es el tiempo que tarda L1 en cambiar a L2.)
Envelope L1–L3	(Nivel de envolvente de TVA 1–3	0–127	Especifica los niveles de envolvente de TVA. Estos ajustes especifican cómo cambia el volumen en cada punto, relativa al volumen estándar.

Otros ajustes (CONTROL)

Parámetro		Valor	Descripción
CONTROL			
Bend Range	Intervalo de pitch bend del tono de percusión	0–48	Especifica el cambio de afinación que se producirá cuando mueva la palanca Pitch Bend.
Env Mode	Modo de envolvente del tono de percusión	NO-SUS, SUSTAIN	Cuando se selecciona una forma de onda de tipo de bucle, normalmente continuará sonando mientras mantenga pulsada la tecla. Si desea que una nota caiga de forma natural incluso manteniendo pulsada la tecla, ajústelo a "NO-SUSTAIN." * Si se selecciona una onda de tipo de disparo, no sostendrá ni aunque este parámetro está ajustado a "SUSTAIN."
Mute Group	Grupo de enmudecimiento	OFF, 1-31	La función Mute Group permite designar dos o más tonos de percusión que no pueden sonar simultáneamente. Por ejemplo, en un grupo de percusión acústica "real", los sonidos de charles abierto y de charles cerrado nunca se darán de forma simultánea, ya que los genera el mismo instrumento. Para simular este comportamiento en el XV-5050, puede ajustar los tonos de percusión de charles abierto y cerrado al mismo grupo de enmudecimiento. Puede tener hasta 31 grupos de enmudecimiento por grupo de percusión. Si no desea que un tono de percusión utilice un grupo de enmudecimiento, desactive la función.
Assign Type	Tipo de asignación	MULTI, SINGLE	Este ajuste determina si una nota de un tono de percusión que está sonando se detendrá cuando se vuelva a tocar la misma nota (SINGLE), o si continuará tocando, superpuesta con la nueva nota.
Rx MIDI (Recibir MIDI) Estos parámetros determinan cómo responderá cada tono de percusión de un grupo de percusión a los mensajes MIDI Expression/Pan/Hold 1 recibidos.			
Rx MIDI Express	Conmutador de expresión de recepción del tono de percusión	OFF, ON	Si desea que el tono de percusión responda a los mensajes de Expression, active este parámetro. Si no, desactívelo.
Rx MIDI Pan	Modo de panoramización de recepción del tono de percusión	CONT, KEY-ON	**CONT:** Se responderá inmediatamente a los mensajes de panoramización, cambiando al instante la posición estéreo del tono de percusión. **KEY-ON:** La posición estéreo del tono de percusión sólo cambiará cuando se toca la siguiente nota. Si se recibe un mensaje de panoramización mientras suena una nota, su posición estéreo no cambiará.
Rx MIDI Hold-1	Conmutador 1 de retención de recepción de tono de percusión	OFF, ON	Si desea que el tono responda a los mensajes de Hold 1, active este parámetro. Si no, desactívelo.

Ajustes de efectos

Consulte “Ajustes del modo Patch/Rhythm Set (p. 70)

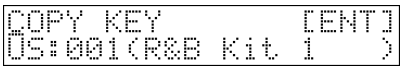
Guardar los grupos de percusión creados

Consulte “Guardar un grupo de percusión” (p. 104).

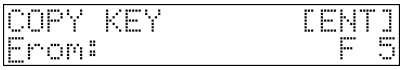
Copiar los ajustes de otro tono de percusión (Rhythm Key Copy)

Los ajustes de tono de percusión de cualquier grupo de percusión pueden copiarse a cualquier tecla del grupo de percusión seleccionado actualmente. Esta función puede ahorrar tiempo y esfuerzo al crear un grupo de percusión.

1. **Asegúrese de que selecciona un tono de percusión (destino).**
2. **Pulse [UTILITY], de forma que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al ángulo superior izquierdo de la pantalla.**
4. **Gire [VALUE] para seleccionar "COPY KEY."**



5. **Pulse [CURSOR ►] dos veces para desplazar el cursor al ángulo inferior derecho de la pantalla.**
6. **Gire [VALUE] para seleccionar el grupo de percusión que contiene los ajustes que desee copiar.**
   "TEMP" significa el grupo de percusión actualmente seleccionado.
7. **Utilice [◄ CURSOR]/[CURSOR ►] y [VALUE] para seleccionar el tono de percusión que contiene los ajustes que desee copiar (Desde), y el tono de percusión al que desee copiar los ajustes (A).**

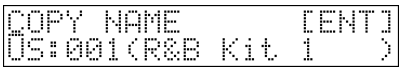


8. **Pulse [ENTER] para realizar la copia.**
   * *Para cancelar, pulse [EXIT].*
9. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla RHYTHM PLAY.**
   Aparece un símbolo "*" a la izquierda del nombre del grupo de percusión, indicando que se ha realizado la copia.

Copiar nombre del grupo de percusión

Puede copiar el nombre de un grupo de percusión al grupo de percusión actualmente seleccionado.

1. **Seleccione el grupo de percusión cuyo nombre desea cambiar.**
2. **Pulse [UTILITY], de forma que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al ángulo superior izquierdo de la pantalla.**
4. **Gire [VALUE] para seleccionar "COPY NAME."**

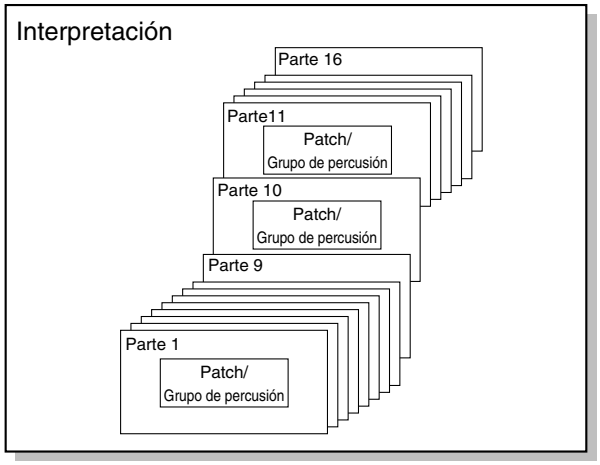


5. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al parámetro en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.**
6. **Gire [VALUE] para seleccionar el grupo de percusión cuyo nombre desee copiar.**
7. **Pulse [ENTER] para realizar la copia.**
   * *Para cancelar, pulse [EXIT].*
8. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla RHYTHM PLAY.**

Capítulo 3 Crear una interpretación

Cómo se organiza una interpretación

En el modo de interpretación del XV-5050, puede tocar y controlar hasta 16 sonidos de instrumento al mismo tiempo, incluyendo Patches y/o grupos de percusión. Este grupo de sonidos, así como una configuración de efecto, se pueden guardar como "Interpretación." Cada interpretación está compuesta de 16 "Partes," cada una de las cuales controla uno de sus sonidos. Dado que el generador de sonido del XV-5050 puede reproducir varios sonidos al mismo tiempo, se denomina "módulo de sonido multitímbrico."



Formas básicas de utilizar las interpretaciones

Existen tres formas básicas de utilizar las interpretaciones.

Interpretar Patches de capas múltiples (Capa)

Consulte "Comienzo rápido" (p. 25).

Interpretar Patches diferentes en distintas áreas del teclado (División)

Consulte "Comienzo rápido" (p. 28).

Utilizar el XV-5050 como un módulo de sonido multitímbrico

En el modo Interpretación, puede utilizar el XV-5050 como módulo de sonido multitímbrico de 16 partes. Intentemos seleccionar algunas partes y sus sonidos, y luego toque las distintas partes múltiples juntas como una interpretación.

Los pasos básicos para realizarlo incluyen:

- Seleccionar las partes a interpretar (p. 63)
- Seleccionar un Patch para cada parte (p. 65)
- Ajustar los canales de recepción MIDI de las partes (p. 67)

Después de terminar de ajustar la interpretación, intente interpretar una secuencia desde su ordenador o secuenciador utilizando los sonidos de la interpretación.

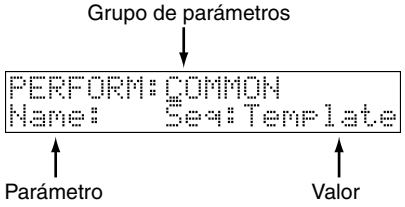
Activar o desactivar una parte

Activa las partes que desee utilizar.

1. **Selecciona la interpretación que desea utilizar.**
2. **Pulse [EDIT], de forma que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al grupo de parámetros en la línea superior de la pantalla.**
4. **Gire [VALUE] para seleccionar "MIDI."**
5. **Pulse [CURSOR ►] para mover el cursor al parámetro.**
6. **Gire [VALUE] para seleccionar "Rx Switch."**
7. **Pulse [CURSOR ►] para mover el cursor al valor.**
8. **Presione [◄ PART]/[PART ►] para seleccionar la parte que quiere que se active o desactive.**
9. **Gire [VALUE] para seleccionar "ON."**
10. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PERFORM PLAY.**

Como ajustar un ajuste de interpretación

1. **Selecciona la interpretación que desea utilizar.**
2. **Pulse [EDIT], de forma que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al grupo de parámetros en la línea superior de la pantalla.**



4. **Gire [VALUE] para seleccionar "COMMON."**
5. **Pulse [CURSOR ►] para mover el cursor al parámetro.**
6. **Gire [VALUE] para seleccionar el parámetro que desea ajustar.**
7. **Pulse [CURSOR ►] para mover el cursor al valor.**
8. **Gire [VALUE] para seleccionar el valor deseado.**
9. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PERFORM PLAY.**

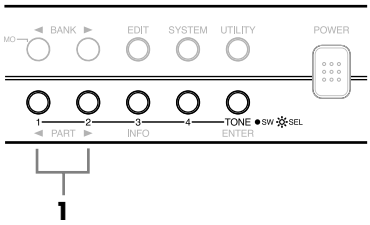
   Aparece un símbolo "*" a la izquierda del nombre de la Interpretación, indicando que sus ajustes han cambiado.

NOTA

Si desactiva la alimentación o selecciona otra Interpretación mientras se visualiza el símbolo "*", se perderán los ajustes de la nueva Interpretación. Si desea conservarlos, guarde la Interpretación cambiada utilizando el modo de Escritura. (p. 104)

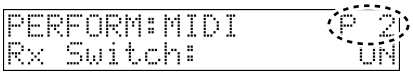
Seleccionar una parte para editar

Algunos parámetros se pueden ajustar independientemente para cada parte de una interpretación.



1. En la pantalla PERFORMANCE EDIT, pulse [◄ PART]/[PART ►] para seleccionar la parte cuyos parámetros desee editar.

El número de la parte seleccionada aparece en la parte superior derecha de la pantalla.



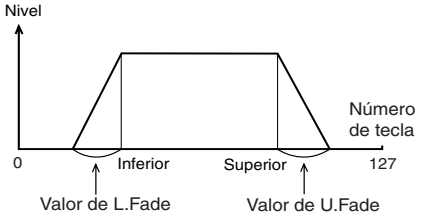
Establecer ajustes para toda una interpretación (COMMON)

* *Los parámetros que se pueden ajustar independientemente para cada parte están indicados por una "P."*

Parámetro		Valor	Descripción
COMMON			
Name	Nombre de interpretación	espacio, A--Z, a--z, 0--9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }	Cada interpretación puede recibir un nombre de hasta 12 caracteres. Utilice [◄ CURSOR]/[CURSOR ►] para mover el cursor hasta una posición de carácter, y después active [VALUE] para seleccionar .

Ajustar el intervalo de teclado

Puede ajustar el intervalo de teclado de cada parte (Key Range), el área del teclado en que suena las partes. Ajusta los intervalos de tecla de las partes cuando desee dividir el teclado entre áreas con un Patch diferente en cada área— esto se denomina una "división."

Parámetro		Valor	Descripción	
COMMON				
Key Range L.Fade	Amplitud de fundido de la parte inferior del teclado	0–127	Determina qué le sucede al nivel de la parte cuando se reproduce una nota inferior al intervalo de teclado especificado. Unos ajustes más elevados provocan un cambio de volumen gradual. Si no desea que se oiga en absoluto la parte cuando se reproduzca una nota por debajo del intervalo del teclado, ajuste este parámetro a 0.	P
Key Range Lower	Intervalo del teclado de la parte inferior	C-1–UPPER	Especifica la nota más baja que provoca que la parte reproduzca su sonido.	P
Key Range Upper	Intervalo del teclado de la parte superior	LOWER–G9	Especifica la nota más alta que provoca que la parte reproduzca su sonido. * No es posible ajustar el valor Lower por encima del valor de Upper, o el valor Upper por debajo del valor Lower.	P
Key Range U.Fade	Amplitud de fundido de la parte superior del teclado	0–127	Determina qué le sucede al nivel de la parte cuando se reproduce una nota superior al intervalo de teclado especificado. Unos ajustes más elevados provocan un cambio de volumen gradual. Si no desea que se oiga en absoluto el tono cuando se reproduzca una nota por encima del intervalo del teclado, ajuste este parámetro a 0.  	P

Otros ajustes

Parámetro		Valor	Descripción
COMMON			
MFX Control Ch	Canal de control de multiefectos	1–16, OFF	Define el canal que controla el multiefectos asignado a la interpretación.
Solo Part Select		OFF, 1-16	Selecciona la parte cuyo sonido desea escuchar. Las partes diferentes a la parte que ha seleccionado no sonarán.

Ajustes para cada parte

Seleccionar el Patch o grupo de percusión de una parte

Puede seleccionar el Patch o grupo de percusión asignados a cada parte.

Parámetro		Valor	Descripción
PARTE			
Part Type		PATCH, RHYTHM	Selecciona el tipo de sonido que interpreta la parte.
Part Group		USER, PR-A–H, GM, XP-A, XP-B	Selecciona el grupo (banco) al que pertenece el Patch o grupo de percusión deseado. * No es posible seleccionar XP-A, XP-B a menos que se inserte una tarjeta de ampliación de ondas en la ranura correspondiente. (p. 120)
(US:001–XB:***)	Número de Patch/grupo de percusión	(US:001–XB:***)	Selecciona el patch o grupo de percusión deseado por su número.

Ajustar el volumen, panoramización, afinación y polifonía de una parte

Puede ajustar el volumen, panoramización, y número de las notas que puede tocar de forma simultánea.

Parámetro		Valor	Descripción
PARTE			
Level	Nivel de la parte	0–127	Ajusta el volumen de la parte. El propósito principal de este ajuste es ajustar el balance de volumen entre las partes.
Pan	Panoramización de la parte	L64–63R	Especifica la posición estéreo del sonido de la parte. L64 panoramiza el sonido al máximo a la izquierda, 0 lo deja en el centro y 63R lo panoramiza al máximo a la derecha.
Voice Rsv	Reserva de voz	0–63, FULL	Especifica el número de voces que se reservarán para cada parte cuando se reproduzcan más de 64 voces simultáneamente. * No es posible que los ajustes de todas las partes sumen más de 64. El número restante de voces disponibles se visualiza entre paréntesis a la derecha de este parámetro. Debería prestar atención a esta lectura al comprobar el parámetro Voice Reserve.

Calcular el número de voces utilizado

El número de notas, o "voces," que el XV-5050 puede tocar simultáneamente depende del número de tonos de los Patches que utilice y el número de teclas pulsado. Por ejemplo, si interpreta una nota utilizando un Patch que consista en un sólo tono, utilizará una voz de polifonía. Los tonos del XV-5050 pueden utilizar dos formas de onda. Si el tono de un Patch utiliza dos formas de onda, el número de voces requeridas es el doble. Si pulsa dos teclas con un Patch que tiene cuatro tonos, y cada tono utiliza dos formas de onda, se utiliza un total de dieciséis voces.

Este número se obtiene realizando el siguiente cálculo. Cuente el número de tonos con dos formas de onda y multiplíquelo por 2. Añada el número de tonos que utilizan una forma de onda. Multiplique este total por el número de teclas pulsadas.

El XV-5050 puede tocar hasta 64 tonos simultáneamente. Cuando utilice el XV-5050 de forma multitímbrica, téngalo en cuenta, y ajuste sus ajustes de Voice Reserve para que cada parte esté garantida como mínimo el número de voces que requiere.

Editar el ataque y liberación del sonido de una parte

Puede determinar cómo una parte interpreta un sonido ajustándolo para modificar la frecuencia de corte programada de los ajustes de tiempo de liberación y ataque del sonido, la Resonancia, Velocity Sense, y TVF y TVA Envelope.

Parámetro		Valor	Descripción
PARTE			
Cutoff Offset	Desvío de corte de la parte	-64–+63	Sube o baja los ajustes de frecuencia de corte de TVF para cada tono del sonido de la parte.
Resonance Offset	Desvío de resonancia de la parte	-64–+63	Sube o baja los ajustes de Resonancia de TVF para cada tono del sonido de la parte.
Attack Offset	Desvío del tiempo de ataque de la parte	-64–+63	Sube o baja el tiempo de ataque de TVF/TVA (T1) para cada tono del sonido de la parte.
Decay Offset	Desvío de caída de la parte	-64–+63	Sube o baja el tiempo de ataque de TVF/TVA (T2 y T3) para cada tono del sonido de la parte.
Release Offset	Desvío del tiempo de liberación de la parte	-64–+63	Sube o baja el tiempo de liberación de TVF/TVA (T4) para cada tono del sonido de la parte.
Vibrato Rate	Intervalo de vibrato de la parte	-64–+63	Ajusta la velocidad de vibrato (el intervalo en el que se modula la afinación). La afinación se modulará más rápidamente para ajustes mayores y más lentamente para ajustes menores.
Vibrato Depth	Profundidad de vibrato de la parte	-64–+63	Ajusta la profundidad del efecto de vibrato (la profundidad a la que se modula la afinación). La afinación se modulará más para ajustes mayores y menos para ajustes menores.
Vibrato Delay	Retardo del vibrato de la parte	-64–+63	Ajusta el tiempo de retardo hasta que empieza el efecto de vibrato (modulación de la afinación). Los ajustes mayores producirán un retardo mayor antes de que empiece el vibrato, mientras que los ajustes menores producirán un tiempo menor.
Velocity Sens	Desvío de la sensibilidad de la velocidad de la parte	-63–+63	Sube o baja los ajustes de VELOCITY V-Cutoff y TVA V-Sens para cada tono de sonido de la parte.

Cambiar la afinación

Puede ajustar la afinación e intervalo bend que utiliza cada parte cuando interpreta su sonido.

Parámetro		Valor	Descripción
PARTE			
Octave Shift	Conmutador de octava de la parte	-3–+3	Ajusta la afinación del sonido de la parte más aguda o más grave en unidades de una octava (+/-3 octavas).
Coarse Tune	Sintonización aproximada de la parte	-48–+48	Ajusta la afinación más aguda o más grave del sonido de la parte en intervalos de semitono en un intervalo de +/-4 octavas.
Fine Tune	Sintonización fina de la parte	-50–+50	Ajusta la afinación del sonido de la parte arriba o abajo en intervalos de 1 centésima (1/100 de semitono) en un intervalo de medio semitono arriba o abajo.
Bend Range	Intervalo de Pitch Bend	0–24, PATCH	Especifica el cambio de afinación que se producirá cuando mueva la palanca Pitch Bend. Ignora los propios ajustes del pitch-bend del sonido. El cambio de afinación havia abajo o hacia arriba que ocurre cuando se mueve la palanca es la misma para la dirección derecha que para la izquierda (o abajo y arriba en algunos controladores MIDI). Cuando se selecciona PATCH, los ajustes del intervalo bend para el Patch asignado tienen efecto.

Cambiar la forma como se toca el sonido de una parte

Puede ajustar el MONO/POLY, Legato y Portamento que utiliza cada parte cuando interpreta su sonido.

Parámetro		Valor	Descripción
PARTE			
Mono / Poly	Monofonia/polifonia de la parte	MONO, POLY, PATCH	Ajusta cómo se reproducen las notas del Patch. El ajuste MONO es efectivo cuando toque un Patch de instrumento en solitario como un saxo o flauta. **MONO:** Sólo suena una nota cada vez. **POLY:** Se pueden tocar dos notas o más de forma simultánea. **PATCH:** La parte utiliza los ajustes de Monofonía/Polifonía del Patch.
Legato Switch	Conmutador del Legato de la parte	OFF, ON, PATCH	Active este parámetro cuando desee utilizar la función Legato y desactívelo cuando no lo desee. Legato es una función que sólo funciona cuando el modo Key Assign es MONO. Cuando Legato está en ON, al pulsar una tecla cuando ya pulsa otra provocará que la afinación de la nota actualmente tocada cambie la de la tecla pulsada nuevamente mientras continúa sonando. Puede ser efectivo cuando desee imitar las técnicas de interpretación como el martilleo y pulsación de las cuerdas de un guitarrista. Cuando PATCH está seleccionado, los ajustes del Patch tienen efecto.
Portamento SW	Conmutador portamento de la parte	OFF, ON, PATCH	Especifica si el efecto portamento se aplicará (ON) o no (OFF). Cuando se selecciona PATCH, los ajustes para el Patch asignado tienen efecto.
Portamento Time	Tiempo portamento de la parte	0-127, PATCH	Especifica el tiempo a partir del cual cambiará la afinación. Los ajustes superiores harán que la afinación de la siguiente nota tarde más en cambiar. Cuando se selecciona PATCH, los ajustes para el Patch asignado tienen efecto.

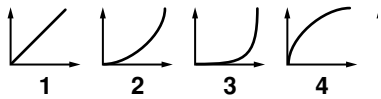
¿Qué es Portamento?

Portamento es un efecto que cambia suavemente la afinación desde la primera tecla interpretada a la siguiente tecla pulsada. Cuando Key Assign está en MONO, aplicar portamento produce un efecto similar a la técnica de interpretación de un violinista. Portamento también se puede aplicar cuando Key Assign es polifónico (POLY).

Establecer los ajustes MIDI de una parte

* *Los parámetros que se pueden ajustar independientemente para cada parte están indicados por una "P."*

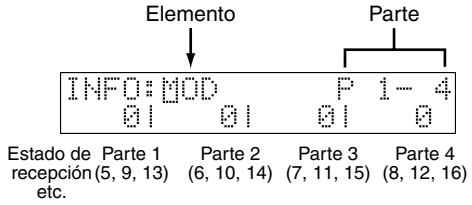
* *Los parámetros que se pueden ajustar independientemente para cada canal MIDI están indicados por una C."*
Para seleccionar un canal MIDI cuyos parámetros desee ajustar, pulse [◄ PART]/[PART ►].
El número del canal MIDI seleccionado aparece en la parte superior derecha de la pantalla.

Parámetro		Valor	Descripción	
MIDI				
Rx Channel	Canal de recepción	1–16	Ajusta el canal MIDI al que responde la parte.	P
Rx Switch	Conmutador de recepción	OFF, ON	Activa (ON) o desactiva (OFF) la respuesta de la parte de los mensajes MIDI recibidos.	P
Mute Switch		OFF, MUTE	Silencia, o "enmudece," la parte cuenado está ajustado a MUTE. * Aunque enmudece el sonido de la parte, la parte todavía recibe mensajes MIDI. Así, aunque el sonido de la parte se activa o desactiva durante la reproducción de una canción, la parte continúa manteniendo la última información MIDI recibida.	P
Rx Bank Select	Conmutador de selección del banco de recepción	OFF, ON	Ajusta si la parte responde a los mensajes de selección de banco MIDI de recepción (ON) o no (OFF).	C
Rx Prog Change	Conmutador de cambio de programa de recepción	OFF, ON	Ajusta si la parte responde a los mensajes de selección de banco MIDI de recepción (ON) o no (OFF).	C
Rx Volume	Conmutador de volumen de recepción	OFF, ON	Ajusta si la parte responde a los mensajes de volumen MIDI de recepción (ON) o no (OFF).	C
Rx Pan	Conmutador de panoramización de recepción	OFF, ON	Ajusta si la parte responde a los mensajes de panoramización MIDI de recepción (ON) o no (OFF).	C
Rx Expression	Conmutador de expresión de recepción	OFF, ON	Ajusta si la parte responde a los mensajes de expresión MIDI de recepción (ON) o no (OFF).	C
Rx Hold-1	Conmutador 1 de retención de recepción	OFF, ON	Ajusta si la parte responde a los mensajes de retención MIDI 1 de recepción (ON) o no (OFF).	C
Rx Bender	Conmutador de Pitch Bend de recepción	OFF, ON	Ajusta si la parte responde a los mensajes de Bender MIDI de recepción (ON) o no (OFF).	C
Rx Modulation	Conmutador de modulación de recepción	OFF, ON	Ajusta si la parte responde a los mensajes de modulación MIDI de recepción (ON) o no (OFF).	C
Rx Ch Pressure	Conmutador de presión de canal de recepción	OFF, ON	Ajusta si la parte responde a los mensajes de Aftertouch MIDI de recepción (ON) o no (OFF).	C
Rx Poly Pressure	Conmutador de presión de polifonía de recepción	OFF, ON	Ajusta si la parte responde a los mensajes polifónicos de Aftertouch MIDI de recepción (ON) o no (OFF).	C
Velocity Curve		OFF, 1-4	Para cada parte, puede seleccionar entre cuatro curvas de velocidad para encontrar la que coincida mejor con la sensibilidad de teclado MIDI conectado al XV-5050. Ajústelo a "OFF" si ha utilizado la curva de velocidad del teclado MIDI.  1 2 3 4	C
Phase Lock	Conmutador de bloqueo de frase	OFF, ON	Este ajuste activa (ON) o desactiva (OFF) la sincronización de la temporización de las partes que comparten un canal MIDI común. * Cuando los sonidos de las partes se superponen los unos a los otros como resultado de compartir un canal MIDI, puede que existan discrepancias en su temporización. La función Phase Lock pueden sincronizar los sonidos para que empiecen exactamente al mismo tiempo. Sin embargo, dado que esto retarda ligeramente los sonidos para alinearlos, desactive esta función cuando no la necesite.	C

Confirmar la información MIDI para cada parte (INFO)

En esta pantalla puede comprobar el estado de recepción de diferentes tipos de mensajes MIDI para cada Parte. Esta es una forma útil de comprobar que el generador de sonido responde correctamente a los mensajes desde el teclado o los controladores externos MIDI.

1. En el modo Performance, pulse [INFO].



2. **Gire [VALUE] para seleccionar el elemento que desea confirmar.**
3. **Pulse [◄ PART]/[PART ►] para seleccionar la Parte que desea confirmar.**
4. **Pulse [INFO] o [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

Definir ajustes de efectos

Consulte “Ajustes del modo Performance” (p. 72)

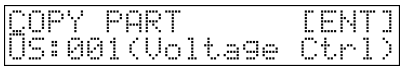
Guardar las interpretaciones que crea

Consulte “Guardar una interpretación” (p. 104).

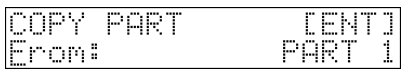
Copiar los ajustes desde una parte a la otra (Copia de la parte de interpretación)

Los ajustes de parte de una interpretación se pueden copiar a la parte actualmente seleccionada. Así puede guardar su tiempo cuando ajuste las partes.

1. **Asegúrese de que selecciona una parte.**
2. **Pulse [UTILITY], de forma que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al ángulo superior izquierdo de la pantalla.**
4. **Gire [VALUE] para seleccionar “COPY PART.”**



5. **Pulse [CURSOR ►] dos veces para desplazar el cursor al ángulo inferior derecho de la pantalla.**
6. **Gire [VALUE] para seleccionar la interpretación que contiene la parte cuyos ajustes desee copiar.**
   “TEMP” significa la interpretación actualmente seleccionada.
7. **Utilice [◄ CURSOR]/[CURSOR ►] y [VALUE] para seleccionar la parte que contiene los ajustes que desee copiar (Desde), y la parte a la que desee copiar los ajustes (A).**



8. **Pulse [ENTER] para realizar la copia.**

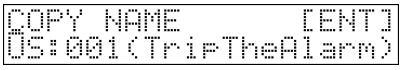
* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

9. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PERFORM PLAY.**
   Aparece un símbolo “*” a la izquierda del nombre de la interpretación, indicando que se ha realizado la copia.

Còpia de nombre de interpretación

Puede copiar el nombre de cualquier interpretación a la interpretación actual.

1. **Seleccione la interpretación cuyo nombre desea cambiar.**
2. **Pulse [UTILITY], de forma que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al ángulo superior izquierdo de la pantalla.**
4. **Gire [VALUE] para seleccionar “COPY NAME.”**



5. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al ángulo inferior derecho de la pantalla.**
6. **Gire [VALUE] para seleccionar la interpretación cuyo nombre desee copiar.**
7. **Pulse [ENTER] para realizar la copia.**

* *Para cancelar, pulse [EXIT].*

8. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PERFORM PLAY.**

Capítulo 4 Efectos del XV-5050

Este capitulo explica como se aplican los efectos en el modo Patch/ Rhythm Set o en el modo de interpretación normal .

☞ Para más información sobre la aplicación de los efectos en modo GM, consulte la sección “Definir ajustes de efectos en el modo GM (EFFECTS)” (p. 112).

Tipos de efectos

El XV-5050 cuenta con los siguientes cuatro procesadores integrados que se pueden ajustar independientemente.

MFX (Multiefectos)

Los multiefectos son efectos de varias funciones que cambian completamente el tipo de sonido mediante el cambio del mismo sonido. Contienen 90 tipos de efectos diferentes, selecciona y utiliza el tipo que más se ajuste a tus necesidades.. Ademas de los tipos de efectos compuestos de efectos simples como Distortion, Flanger, y otro tipo de efectos, también puedes ajustar una amplia variedad de otros efectos, incluso conectar efectos en serie o en paralelo. Además, mientras que chorus y reverb se pueden encontrar de entre los tipos de multiefectos, los chorus y reverb siguientes se gestionan con un sistema diferente.

NOTA
En el modo GM, no es posible utilizar multiefectos.

Chorus

El Chorus añade cuerpo y amplitud al sonido. Puede seleccionar si quieres utilizar esto como un efecto Chorus o un efecto delay.

NOTA
Un Chorus exclusivo de A GM- se puede utilizar en el modo GM.

Reverb

Reverb añade ambiente a los sonidos para que parezca que se están reproduciendo en un espacio físico real. Se ofrecen cinco tipos diferentes, para que se pueda seleccionar y utilizar el tipo que más se ajuste a sus necesidades.

NOTA
El Reverb exclusivo de A GM-se utiliza en el modo GM.

EQ (Ecualizador)

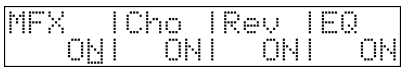
El ecualizador amplia o corta las frecuencias específicas dentro del sonido para ajustar el tono.

* *El ecualizador se ajusta en el modo System (p. 109).*

Activar o desactivar los efectos

Los efectos integrados del XV-5050 pueden activarse / desactivarse en conjunto.
Desactive los ajustes cuando desee escuchar el sonido no procesado cuando crea un sonido, o cuando desee utilizar los dispositivos de efectos externos en vez de los efectos integrados.

1. **Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [PATCH FINDER] para que su indicador parpadee..**



2. **Presione [◄ CURSOR]/[CURSOR ►] para seleccionar el efecto que quiere que se active/desactive.**
3. **Gire [VALUE] para seleccionar ON u OFF.**

MEMO
Los ajustes del efecto ON/OFF son ajustes globales del XV-5050. Estos ajustes no se pueden definir para cada Patch o interpretación individual.

Ajustes del modo Patch/ Rhythm Set

Solo un multiefecto, el efecto Chorus, o Reverb puede ser ajustado para cada Patch o Rhythm Set.. No se pueden aplicar diferentes tipos de Multiefectos, Chorus o Reverb para cada uno de los Tonos o Tonos de Ritmo comprendidos en el Patch o en el Set Rhythm..

Proceso básico de definición de ajustes de efectos

Cuando se aplican efectos en el modo Patch/Rhythm Set, se utilizan los siguientes procedimientos para hacer los ajustes.

1. **Ajustar el método de salida del sonido directo (Output Assign)**

   Los ajustes que determinan si la señal pasa o no a través de los multiefectos, el jack de salida de sonido, y el tipo de salida (estéreo o mono) están hechos para cada Patch o Rhytm Set individual, o cada Tono o Tono de Ritmo.. -> (p. 71)

2. **Ajustar el total de cada efecto aplicado (Send Level)**

   Ajuste el nivel (volumen) de cada señal de efecto para ser enviada a cada Tono o Tono de Ritmo. -> (p. 71)

3. **Haciendo Ajustes de Multiefectos.**

   Seleccione el tipo de Multiefectos que quiere utilizar, y ajuste los parámetros para los Multiefectos seleccionados. -> (pp. 74–101)

4. **Ajustando el Controlador de Multiefectos**

   Cuando se utiliza los mensajes MIDI para cambiar los parámetros de los Multiefectos en tiempo real, seleccione el Controlador de Multiefectos. -> (p. 74)

5. **Ajustando la salida de Destino y el volumen de los sonidos que pasan a través de los Multiefectos.**

   Seleccione el jack de salida y ajuste el nivel de salida (volumen) de los sonidos que pasan a través de los Multiefectos. También se puede aplicar Chorus o Reverb al sonido que pasa a través de los multiefectos. -> (p. 74)

6. **Realizar ajustes en Chorus**

   Seleccione el tipo de chorus que se utilizará, y ajuste cada uno de los parámetros para el chrous seleccionado. -> (p. 74, p. 102)

7. **Ajustar el Destino de Salida y el Volumen para los Sonidos que pasan a través del Chorus.**

   Seleccione el jack de salida y ajuste el nivel de salida (volumen) de los sonidos que pasan a través de Chorus.. También puede aplicar reverb al sonido que pasa a través del chorus. -> (p. 74)

8. **Ajustando Reverb**

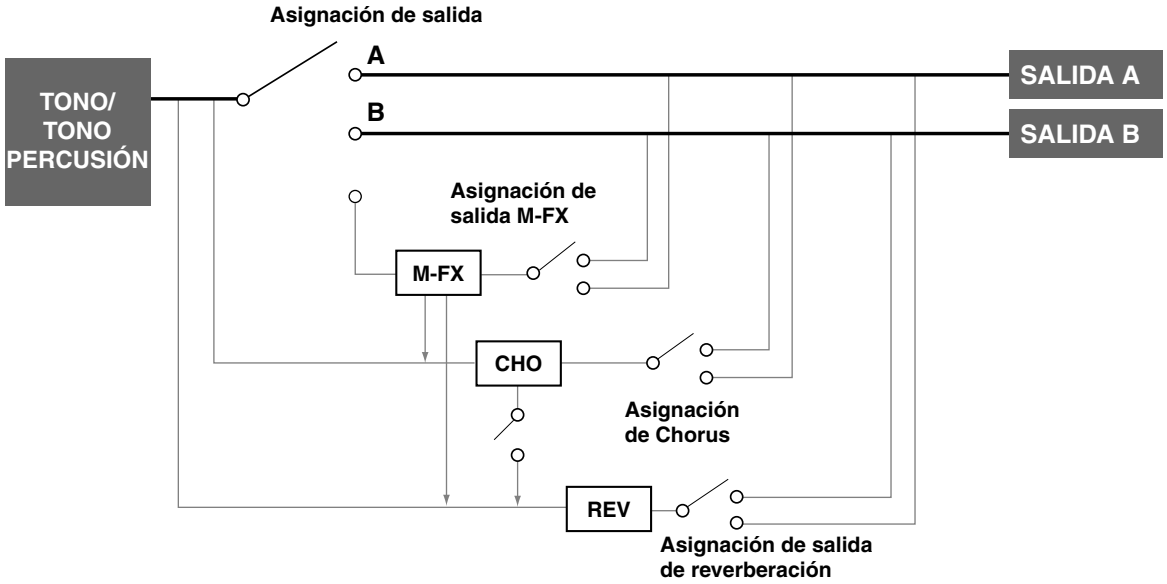
   Seleccione el tipo de reverb que se utilizará, y ajuste cada uno de los parámetros para el reverb seleccionado. -> (p. 74, p. 103)

9. **Ajustando la salida de Destino y el volumen de los sonidos que pasan a través de Reverb.**

   Seleccione el jack de salida y ajuste el nivel de salida (volumen) de los sonidos que pasan a través de Reverb. -> (p. 74)

Flujo de Señal Audio

El recorrido del audio de los sonidos directos o sonidos que han pasado a través de los efectos en Patch/Rhythm Set mode se muestran en el siguiente cuadro.



Procedimiento de ajuste:

Puede ajustar el método de salida del sonido directo y la cantidad de efecto aplicado para cada Tono o Tono de Ritmo, individualmente

1. **Seleccione el Patch/Rhythm Set que desee utilizar.**
2. **Pulse [EDIT], de forma que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al grupo de parámetros en la línea superior de la pantalla.**
4. **Gire [VALUE] para seleccionar "EFFECTS"**
5. **Pulse [CURSOR ►] para mover el cursor al parámetro.**
6. **Gire [VALUE] para seleccionar el parámetro que desea ajustar.**
7. **Escoja el Tono/Tono de Ritmo para los ajustes que quiera hacer.**

   Para más información acerca de como seleccionar el Tono/Tono de Ritmo, consulte las páginas ** y **.
8. **Pulse [CURSOR ►] para mover el cursor al valor.**
9. **Gire [VALUE] para seleccionar el ajuste deseado.**
10. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PATCH/RHYTHM PLAY.**

    Aparece un símbolo "*" a la izquierda del nombre del grupo de percusión, indicando que sus ajustes han cambiado.

NOTA

Si desactiva la alimentación o selecciona otro Patch mientras se visualiza el símbolo "*", se perderán los ajustes del nuevo Patch. Si desea conservarlos, guarde el cambio Patch/Rhythm Set utilizando el modo de escritura. (p. 104)

Parámetro		Valor	Descripción
EFECTOS			
Output Asgn	Asignación de salida del tono	MFX, OUTPUT A/B, INDIV 1–4	Ajusta el método de salida del sonido directo para cada Tono o Tono de Ritmo. . **MFX:** Salida en estereo a través de los multiefectos. También se puede aplicar Chorus o Reverb al sonido que pasa a través de los multiefectos. **OUTPUT A/B:** Salida a los jacks OUTPUT A (MIX) / B en estéreo sin pasar a través de los multiefectos. **INDIV 1–4:** Salida al jack INDIVIDUAL 1–4 en mono sin pasar a través de los multiefectos.
Output Level	Nivel de salida del tono	0–127	Ajusta el volumen del sonido directo para cada Tono o Tono de Ritmo. Cuando se aplican los multiefectos, esto ajusta la cantidad de efecto que se aplica, cuando los multiefectos no se aplican, ajusta el volumen del sonido directo.
Chorus Send	Nivel de envio del Chorus de tone	0–127	Ajusta la profundidad de chorus para Tono/Tono de Ritmo individual. Si no desea añadir el efecto chorus, seleccxione 0.
Reverb Send	Nivel de envío de reverb de tono	0–127	Ajusta la profundidad de reverb para Tono/Tono de Ritmo individual. Si no desea añadir el efecto reverb, seleccione 0.

NOTA

- Cuando el parámetro Output Assign (p. 40)/(p. 55) se ajusta a cualquier valor menos TONO, el ajuste realizado no tiene ningún efecto.
- Cuando el parámetro Struct Type (PATCH:COMMON) tiene un ajuste de Tipo 2–10, las salidas de los Tonos 1 y 2 se combinaran con Tono 2, y las salidas de los Tonos 3 y 4 se combinaran con Tono 4. Por esta razón, el ajuste del Tono 1 seguirá al ajuste del Tono2, y el ajuste del Tonos 3 seguirá al ajuste del Tono 4 (p. 41).
- Cuando la salida es en mono, el ajuste Pan se desactivará.
- La salida de Chorus y reverb siempre es mono.
- Cuando los ajustes son tales que las señales se dividen y se envían desde los jacks INDIVIDUAL 1 y INDIVIDUAL 2 , y se no se inserta un conector en el jack INDIVIDUAL 2 , los sonidos de INDIVIDUAL 1 y INDIVIDUAL 2 se mezclan , entonces se envían desde el jack INDIVIDUAL 1 . Este sonido comprende sonidos de los jacks INDIVIDUAL 1 y 2

MEMO

Si el parámetro Mix/Parallel (SYSTEM:GENERAL) se ajusta a MIX, todos los sonidos de los jacks OUTPUT A (MIX) salen en estéreo (p. 107).

☞

Para saber más acerca de como ajustar cada efecto, consulte las páginas siguientes.

- Multiefectos -> (p. 74, pp. 75–101)
- Chorus -> (p. 74, p. 102)
- Reverb -> (p. 74, p. 103)

Ajustes del modo Performance

Se pueden utilizar tres multiefectos distintos en una interpreteación.

Seleccione cual de estos tres multiefectos utilizara con Part Output MFX Select. Con este parámetro, se pueden aplicar los mismos multiefectos a todas las partes seleccionadas. Puede ajustar la cantidad de efecto a aplicar a las partes, ajustando sus niveles de envió a cada una de las unidades de efecto.

El ajuste Send Level para cada Tono puede afectar a la intensidad del efecto.

Además, puede tomar los multiefectos aplicados en una parte del Patch y aplicarlos a toda la interpretación, o una parte de ésta.

Proceso básico de definición de ajustes de efectos

Cuando se aplican efectos en el modo de Interpretación, se utiliza el siguiente procedimiento para definir los ajustes.

1. **Ajustar el método de salida utilizado por el Sonido Directo (Asignación de salida)**

   Los ajustes que determinan si la señal pasa o no a través de los Multiefectos, el jack utilizado en la salida de sonido, y el tipo de salida (estéreo o mono) para cada Parte. También puede hacer ajustes para cada Patch o Rhytm Set asignada a una Parte. -> (p. 73)

2. **Ajustar el total de cada efecto aplicado (Send Level)**

   Ajusta el nivel (volumen) de cada señal de efecto que se enviará para cada parte. -> (p. 73)

3. **Haciendo Ajustes de Multiefectos.**

   Seleccione el tipo de Multiefectos que quiere utilizar, y ajuste los parámetros para los Multiefectos seleccionados. También puede hacer ajustes para cada Patch o Rhytm Set asignado a una Parte. -> (pp. 74–101)

4. **Ajustando el Controlador de Multiefectos**

   Cuando se utiliza los mensajes MIDI para cambiar los parámetros de los Multiefectos en tiempo real, seleccione el Controlador de Multiefectos. -> (p. 74)

5. **Ajustando la salida de Destino y el volumen de los sonidos que pasan a través de los Multiefectos.**

   Seleccione el jack de salida y ajuste el nivel de salida (volumen) de los sonidos que pasan a través de los Multiefectos. También se puede aplicar Chorus o Reverb al sonido que pasa a través de los multiefectos. -> (p. 74)

6. **Realizar ajustes en Chorus**

   Seleccione el tipo de chorus que se utilizará, y ajuste cada uno de los parámetros para el chrous seleccionado. -> (p. 74, p. 102)

7. **Ajustar el Destino de Salida y el Volumen para los Sonidos que pasan a través del Chorus.**

   Seleccione el jack de salida y ajuste el nivel de salida (volumen) de los sonidos que pasan a través de Chorus.. También puede aplicar reverb al sonido que pasa a través del chorus. -> (p. 74)

8. **Ajustando Reverb**

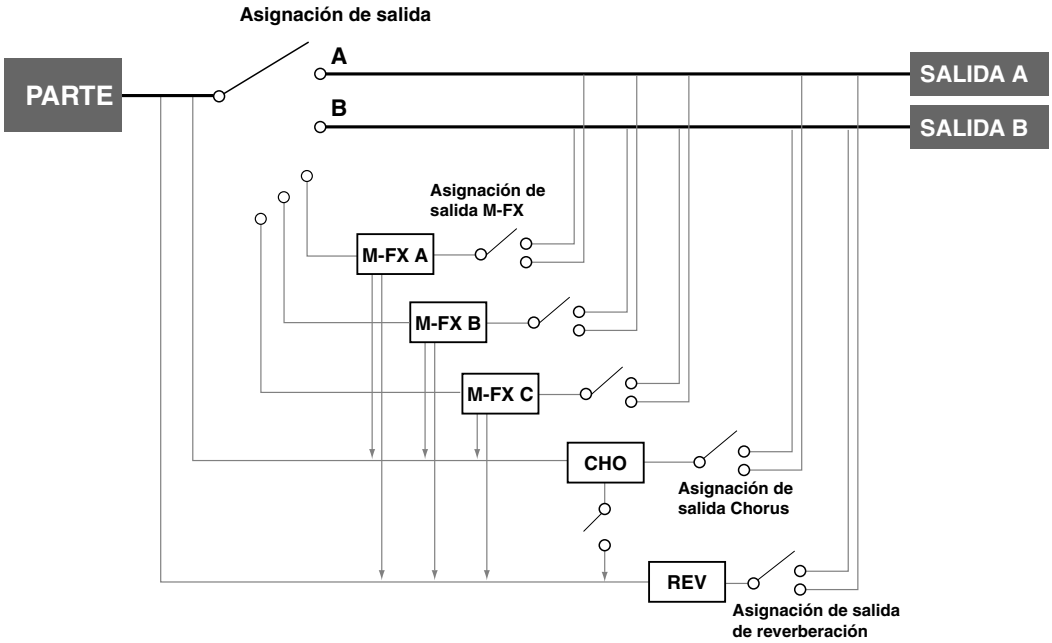
   Seleccione el tipo de Reverb que se utilizará, y ajuste cada uno de los parámetros al Reverb seleccionado. -> (p. 74, p. 103)

9. **Ajustando la salida de Destino y el volumen de los sonidos que pasan a través de Reverb.**

   Seleccione el jack de salida y ajuste el nivel de salida (volumen) de los sonidos que pasan a través de Reverb. -> (p. 74)

Flujo de la Señal de Audio

El recorrido del audio de los sonidos directos o sonidos que han pasado a través de los efectos en modo de Interpretación se muestran en el siguiente cuadro.



Procedimiento de ajuste:

Aquí, ajuste la manera en que se entrega el sonido directo y la cantidad de cada efecto que se aplicará. Los ajustes realizados aquí, determinan si la señal pasa o no a través de los multiefectos, el jack utilizado en la salida de sonido y el tipo de salida (estereo o mono) .

1. **Seleccione el grupo de interpretación que desee utilizar.**
2. **Pulse [EDIT] para que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al grupo de parámetros en la línea superior de la pantalla.**
4. **Gire [VALUE] para seleccionar "EFFECTS"**
5. **Pulse [CURSOR ►] para situar el cursor sobre el parámetro.**
6. **Gire [VALUE] para seleccionar el parámetro que desea ajustar.**
7. **Pulse [◄ PART]/[PART ►] para seleccionar la Parte en la que desea hacer ajustes.**
8. **Pulse [CURSOR ►] para situar el cursor sobre el valor.**
9. **Gire [VALUE] para seleccionar el ajuste deseado.**
10. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PERFORM PLAY.**

    Aparece un símbolo "*" a la izquierda del nombre de la Interpretación, indicando que sus ajustes han cambiado.

NOTA

Si desactiva la alimentación o selecciona otra Interpretación mientras se visualiza el símbolo "*", se perderán los ajustes de la nueva Interpretación. Si desea conservarlos, guarde la Interpretación cambiada con la operación de Escritura (Write). (p. 104)

Parámetro		Valor	Descripción
EFECTOS			
Output Asgn	Asignación de la salida de parte	MFX, OUTPUT A/B, INDIV 1–4, PATCH	Ajusta el método de salida del sonido directo para cada parte. **MFX:** Salida en estereo a través de los multiefectos. También se puede aplicar Chorus o Reverb al sonido que pasa a través de los multiefectos. **OUTPUT A/B:** Salida a los jacks OUTPUT A (MIX) / B en estéreo sin pasar a través de los multiefectos. **INDIV 1–4:** Salida al jack INDIVIDUAL 1–4 en mono sin pasar a través de los multiefectos. **PATCH:** El destino de salida de la Parte se determina mediante los ajustes del Patch o Rhythm Set asignado a la Parte.
Nivel de Salida	Nivel de salida de la parte	0–127	Ajusta el volumen del sonido directo para cada parte.
Chorus Send	Nivel de envío del chorus de la parte	0–127	Ajusta la cantidad de chorus para cada parte. Si no desea añadir el efecto chorus, seleccione 0.
Reverb Send	Nivel de envío de reverb de la parte	0–127	Ajusta la cantidad de reverb para cada parte. Si no desea añadir el efecto reverb, seleccione 0.
Output Select	Selección de MFX de la salida de la parte	MFX-A–C	Selecciona cuales de los tres multiefectos se utilizará.

NOTA

- Cuando la salida es en mono, el ajuste Pan se desactivará.
- La salida de Chorus y reverb siempre es mono.
- Cuando los ajustes son tales que las señales se dividen y se envían desde los jacks INDIVIDUAL 1 y INDIVIDUAL 2 , y se no se inserta un conector en el jack INDIVIDUAL 2 , los sonidos de INDIVIDUAL 1 y INDIVIDUAL 2 se mezclan , entonces se envían desde el jack INDIVIDUAL 1 . Este sonido comprende sonidos de los jacks INDIVIDUAL 1 y 2

MEMO

Si el parámetro Mix/Parallel (SYSTEM:GENERAL) se ajusta a MIX, todos los sonidos de los jacks OUTPUT A (MIX) salen en estéreo (p. 107).

CONSEJO

Cuando el parámetro de Asignación de Salida se ajusta a PATCH, los ajustes del nivel de salida se activan para el Patch o Rhythm Set al igual que la Parte . Si desea que los diferentes niveles de ajuste del Patch/Rhythm Set se reflejen como estan, ajuste los diferentes niveles de la parte a 127 (maximo).

Para saber más acerca de como ajustar cada efecto, consulte las páginas siguientes.

- Multiefectos -> (p. 74, pp. 75–101)
- Chorus -> (p. 74, p. 102)
- Reverb -> (p. 74, p. 103)

Ajustes de Multiefectos

Parámetro		Valor	Descripción
EFFECTS MFX			
Fuente	Fuente de multiefectos	PERFORM, PART 1–16	Seleccione los ajustes de los parámetros multiefectos que utilizará la Interpretación . Si desea utilizar los ajustes de la Interpretación, seleccione PERFORM. Si desea utilizar los ajustes del Patch/Rhythm Set asignado a una de las Partes, seleccione el numero de la Parte.
Type	Tipo de multiefecto	00 (THROUGH) –90	Utilice este parámetro para seleccionar de entre los 90 multiefectos disponibles. * Para ver los detalles de los parámetros de los Multi efectos, consulte la sección "Parámetros de los Multiefectos" (p. 75).
Ctrl Src 1–4	Fuente del Control de multiefectos 1–4	OFF, CC01–31, CC33–95, BEND, AFTER, SYS1–4	Selecciona la Fuente de Control que se utilizará para cambiar los parámetros de los multiefectos.
Ctrl Dest 1–4	Destino 1–4 de control de multiefectos	Consulte la sección "Parámetros de multiefectos (p. 75).	Selecciona el parámetro de multiefectos que se controlará con Ctrl Src 1–4. Los parámetros que pueden ser seleccionados dependen de que tipo de multiefecto se selecciona para Tipo MFX.
Ctrl Sens 1–4	Sensibilidad de control de los multiefectos 1–4	-63– +63	Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección positiva (+) —por ejemplo, con un nivel más alto, hacia la derecha, o más rápido, etc..—de su ajuste actual, seleccione un valor positivo (+). Si desea modificar el parámetro seleccionado en una dirección negativa (-) —por ejemplo, con un nivel más bajo, hacia la izquierda, o más lento, etc..—de su ajuste actual, seleccione un valor negativo (-). Los números altos producen cambios más notables.
Output Asgn	Asignación de salida multiefectos	OUTPUT A/B	Ajusta el destino de salida del sonido que ha pasado a través de los multiefectos. **OUTPUT A:** Envío a los jacks OUTPUT A (MIX) en estéreo. **OUTPUT B:** Envío a los jacks OUTPUT B en estéreo.
Output Dry Send	Nivel Dry Send de multiefectos	0–127	Especifica el volumen del sonido que ha pasado a través del multiefecto.
Output Cho Send	Nivel de envío chorus de multiefecto	0–127	Ajusta la cantidad de Chorus para el sonido que pasa a través de los multiefectos. Si no desea añadir el efecto chorus, seleccione 0.
Output Rev Send	Nivel de envío reverb de multiefecto	0–127	Ajusta la cantidad de Reverb para el sonido que pasa a través de los multiefectos. Si no desea añadir el efecto reverb, seleccione 0.

Ajustes Chorus

Parámetro		Valor	Descripción
EFFECTS CHO			
Fuente	Fuente Chorus	PERFORM, PART 1–16	Seleccione los ajustes del parámetro Chorus que utilizará la Interpretación . Si desea utilizar los ajustes de la Interpretación, seleccione PERFORM. Si desea utilizar los ajustes del Patch/Rhythm Set asignado a una de las Partes, seleccione el numero de la Parte.
Tipo	Tipo de Chorus	OFF, CHORUS, DELAY, GM2 CHORUS	Seleccona tanto Chorus como Delay. * Para conocer detalles acerca de parámetros Chorus , consulte la sección "Parámetros Chorus " (p. 102).
Output Asgn	Asignación de salida del chorus	OUTPUT A/B	Selecciona el par de jacks de OUTPUT al que el sonido Chorus se dirige cuando se ajusta la selección de la salida de Chorus a MAIN o MAIN+REV. **OUTPUT A:** Envío a los jacks OUTPUT A (MIX) en estéreo. **OUTPUT B:** Envío a los jacks OUTPUT B en estéreo.
Nivel	Nivel de Chorus	0–127	Ajusta el volumen del sonido que ha pasado a través del chorus.
Out Select	Selección de Salida de Chorus	MAIN, REV, MAIN+REV	Especifica cómo se enviará el sonido direccionado a través del chorus. **MAIN** Envío a los jacks OUTPUT en estéreo. **REV:** Salida a Reverb en mono. **MAIN+REV:** Salida a los jacks OUTPUT en estéreo, y Reverb en mono.

Ajustes de Reverb

Parámetro		Valor	Descripción
EFFECTS REV			
Fuente	Fuente de Reverb	PERFORM, PART 1–16	Selecciona los ajustes del parámetro Reverb que utilizará la Interpretación . Si desea utilizar los ajustes de la Interpretación, seleccione PERFORM. Si desea utilizar los ajustes del Patch/Rhythm Set asignado a una de las Partes, seleccione el numero de la Parte.
Tipo	Tipo de Reverb	OFF, REVERB, SRV ROOM, SRV HALL, SRV PLATE, GM2 REVERB	Selecciona el tipo de reverb. * Para conocer detalles acerca de parámetros Reverb , consulte la sección "Parámetros Reverb " (p. 103).
Output Asgn	Asignación de salida Reverb	OUTPUT A/B	Especifica cómo se enviará el sonido direccionado a través de reverb. **OUTPUT A:** Envío a los jacks OUTPUT A (MIX) en estéreo. **OUTPUT B:** Envío a los jacks OUTPUT B en estéreo.
Nivel	Nivel de Reverb	0–127	Ajusta el volumen del sonido que ha pasado a través del Reverb.

Parámetros de los Multi efectos

Los multi efectos presentan 90 tipos diferentes de efectos. Alguno de los efectos consiste de dos o más efectos diferentes conectados en series o en paralelo.

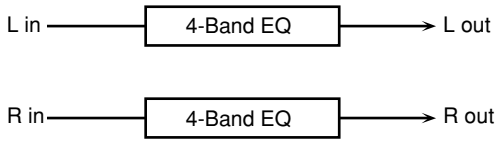
Los parámetros marcados con "#" pueden ser controlados simultaneamente utilizando el control seleccionado.

1:STEREO EQ◆(p. 76)
2:OVERDRIVE◆(p. 76)
3:DISTORTION◆(p. 76)
4:PHASER◆(p. 76)
5:SPECTRUM◆(p. 76)
6:ENHANCER◆(p. 76)
7:AUTO WAH◆(p. 77)
8:ROTARY◆(p. 77)
9:COMPRESSOR◆(p. 77)
10:LIMITER◆(p. 77)
11:HEXA-CHORUS◆(p. 78)
12:TREMOLO CHO◆(p. 78)
13:SPACE-D◆(p. 78)
14:St CHORUS◆(p. 78)
15:St FLANGER◆(p. 79)
16:STEP FLANGER◆(p. 79)
17:St DELAY◆(p. 79)
18:MOD DELAY◆(p. 80)
19:3 TAP DELAY◆(p. 80)
20:4 TAP DELAY◆(p. 80)
21:TM CTRL DLY◆(p. 81)
22:2V PCH SHIFT◆(p. 81)
23:FB PCH SHIFT◆(p. 81)
24:REVERB(p. 81)
25:GATED REVERB(p. 82)
26:OD -> CHORUS◆(p. 82)
27:OD -> CHORUS◆(p. 82)
28:OD -> CHORUS◆(p. 82)
29:DIST -> CHORUS◆(p. 83)
30:DIST -> FLANGER◆(p. 83)
31:DIST -> DELAY◆(p. 83)
32:ENH -> CHORUS◆(p. 83)
33:ENH -> FLANGER◆(p. 83)
34:ENH -> DELAY◆(p. 83)
35:CHORUS -> DELAY◆(p. 84)
36:FLG -> DELAY◆(p. 84)
37:CHO -> FLANGER◆(p. 84)
38:CHORUS/DELAY◆(p. 84)
39:FLG/DELAY◆(p. 84)
40:CHO/FLANGER◆(p. 85)
41:St PHASER◆(p. 85)
42:KEYSYNC FLG(p. 85)
43:FORMANT FLTR(p. 86)
44:RING MOD◆(p. 86)
45:MLT TAP DLY◆(p. 86)
46:REVERSE DLY(p. 86)
47:REVERSE DLY(p. 87)
48:3D DELAY(p. 87)
49:3V PCH SHIFT(p. 87)
50:LOFI COMP(p. 88)
51:LOFI NOISE(p. 88)
52:SPEAKER SIM◆(p. 88)
53:OVERDRIVE 2◆(p. 88)
54:DISTORTION 2◆(p. 89)
55:STEREO COMP◆(p. 89)
56:St LIMITER◆(p. 89)
57:GATE◆(p. 89)
58:SLICER◆(p. 90)
59:ISOLATOR(p. 90)
60:3D CHORUS(p. 90)
61:3D FLANGER(p. 91)
62:TREMOLO◆(p. 91)
63:AUTO PAN◆(p. 91)
64:St PHASER 2(p. 91)
65:St AUTO WAH(p. 92)
66:St FORMN FLT(p. 92)
67:MLT TAP DLY2(p. 92)
68:REVERSE DLY2(p. 92)
69:SHUFFLE DLY2(p. 93)
70:3D DELAY 2(p. 93)
71:ROTARY 2(p. 93)
72:ROTARY MULTI(p. 94)
73:KEYBD MULTI(p. 94)
74:RHODES MULTI(p. 95)
75:JD MULTI(p. 95)
76:St LOFI COMP(p. 96)
77:St LOFI NOIZ(p. 96)
78:GTR AMP SIM(p. 97)
79:STEREO OD(p. 97)
80:STEREO DIST(p. 97)
81:GTR MULTI A(p. 98)
82:GTR MULTI B(p. 98)
83:GTR MULTI C(p. 99)
84:CL GTR MLT A(p. 99)
85:CL GTR MLT B(p. 100)
86:BASS MULTI(p. 100)
87:ISOLATOR 2(p. 101)
88:St SPECTRUM(p. 101)
89:3D AUTO SPIN(p. 101)
90:3D MANUAL(p. 101)

Si se selecciona un multiefecto marcado con un símbolo "◆" como multiefecto MFX-A en modo de interpretación, se pueden utilizar tres tipos de multiefectos simultáneamente (MFX-A–MFX-C) . Solamente los multiefectos marcados con este simbolo puede selecionarse para MFX-B y MFX-C.

1: STEREO EQ (Ecualizador estéreo)

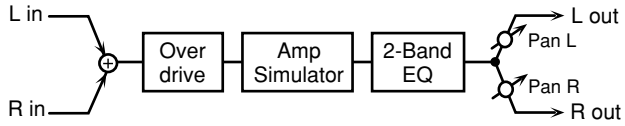
Ecualizador de cuatro cintas estéreo (bajo, medio x 2, alto).



Parámetro	Valor	Descripción
Low Freq	200, 400 Hz	Frecuencia de baja
Low Gain	-15-+15 dB	Aumento del rango de frecuencia baja
Mid1 Freq	200-8000 Hz	Frecuencia media 1
Mid1 Gain	-15-+15 dB	Aumento de Gain of Middle Range 1
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Anchura de Middle Range 1 Seleccione un valor Q mayor para reducir Middle Range 1.
Mid2 Freq	200-8000 Hz	Frecuencia de Middle Range 2
Mid2 Gain	-15-+15 dB	Aumento de Middle Range 2
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Anchura de Middle Range 2 Seleccione un valor Q más alto para reducir Middle Range 2.
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Frecuencia de gama alta
High Gain	-15-+15 dB	Aumento de rango de frecuencia alta
Nivel #	0-127	Nivel de salida

2: OVERDRIVE

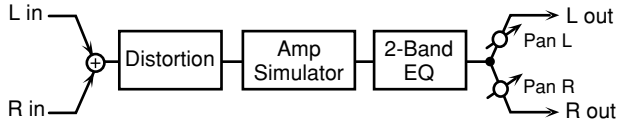
Crea una distorsión suave similar a la producida por un amplificador de lámparas de vacío.



Parámetro	Valor	Descripción
Drive #	0-127	Valor de la distorsión También cambia el volumen.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador para guitarra **SMALL:** amplificador pequeño **BUILT-IN:** tipo de amplicador de unidad simple **2-STACK:** amplificador grande de apilación doble **3-STACK:** amplificador grande de apilación triple.
Low Gain	-15-+15 dB	Aumento del rango de frecuencia baja
High Gain	-15-+15 dB	Aumento de rango de frecuencia alta
Nivel	0-127	Nivel de salida
Pan #	L64-63R	Localización del estéreo de la salida OVERDRIVE

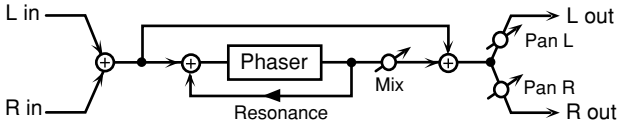
3: DISTORSIÓN

Produce una distorsión mayor que el Overdrive. Los parámetros coinciden con los de "2: OVERDRIVE."



4: PHASER

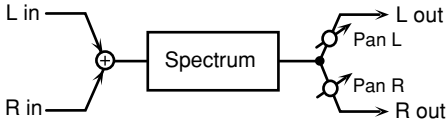
Añade un sonido desfasado al sonido original, produciendo una modulación giratoria que crea la sensación de espacio y profundidad.



Parámetro	Valor	Descripción
Manual #	100-8000 Hz	Ajusta la frecuencia básica al que se modulará el sonido.
Rate #	0.05-10.00 Hz	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación
Resonancia	0-127	Cantidad de realimentación
Nivel de mezcla	0-127	Nivel del sonido desfasado
Nivel	0-127	Nivel de salida
Pan	L64-63R	Localización del estéreo de la salida PHASER.

5: SPECTRUM

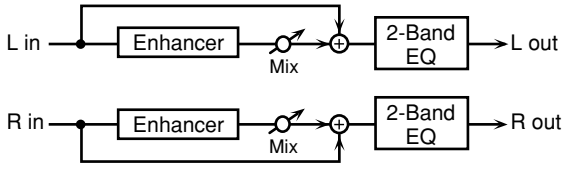
Tipo de filtro que modifica el timbre elevando o reduciendo el nivel de frecuencias específicas. Es similar a un ecualizador, pero tiene ocho puntos de frecuencia fijados en posiciones más apropiadas para añadir carácter al sonido.



Parámetro	Valor	Descripción
250Hz Gain	-15-+15 dB	Aumento de cada banda de frecuencia.
500Hz Gain		
1000Hz Gain		
1250Hz Gain		
2000Hz Gain		
3150Hz Gain		
4000Hz Gain		
8000Hz Gain		
Band Width Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Simultáneamente ajusta la anchura de las áreas ajustadas para todas las bandas de frecuencia.
Nivel #	0-127	Nivel de salida
Pan #	L64-63R	Localización del estéreo de la salida SPECTRUM

6: ENHANCER

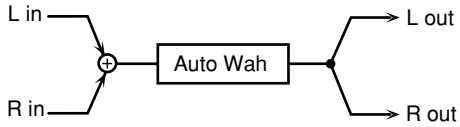
Controla la estructura armónica de las frecuencias altas, dando brillo al sonido y mejorando la definición.



Parámetro	Valor	Descripción
Sens #	0-127	Sensibilidad del enhancer
Mix #	0-127	Nivel de los armonicos generados por el enhancer
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de las frecuencias bajas de la grama.
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la gama de altas frecuencias.
Nivel	0-127	Nivel de salida

7: AUTO WAH

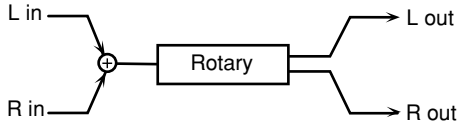
Un filtro que se activa y desactiva para crear un cambio de timbre cíclico.



Parámetro	Valor	Descripción
Tipo de Filtro	LPF, BPF	Tipo de Filtro **LPF:** El efecto wah se aplicará en una reducida gama de frecuencias. **BPF:** El efecto wah se aplica en una reducida gama de frecuencias
Sens	0-127	Ajusta la sensibilidad con la cual se controla el filtro.
Manual #	0-127	Ajusta la frecuencia central desde la que se aplica el efecto.
Peak	0-127	Ajusta la cantidad de efecto wah que se producirá en la banda central de frecuencias. Ajuste un valor más alto a Q para reducir la banda afectada.
Rate #	0.05-10.00 Hz	Frecuencia de modulación
Depth	0-127	Profundidad de modulación
Level	0-127	Nivel de salida

8: ROTARY

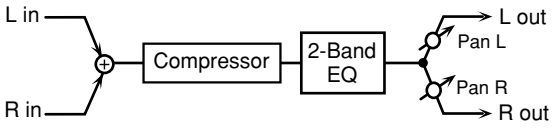
El efecto Rotary simula el sonido de los altavoces a menudo con los órganos eléctricos clásicos. Como el movimiento de los rotores de gama alta y gama baja se pueden ajustar indepedientemente, el único tipo de modulación característica de estos altavoces se pueden simular exactamente. Este efecto es más apropiado para Patches de órgano eléctrico.



Parámetro	Valor	Descripción
Speed #	SLOW, FAST	Cambia simultáneamente la velocidad de rotación del rotor de baja frecuencia y del rotor de alta frecuencia. **SLOW:** Reduce la velocidad a Slow Rate. **FAST:** Sube la velocidad a Fast Rate.
Low Slow	0.05-10.00 Hz	Velocidad lenta (SLOW) del rotor de baja frecuencia.
Low Fast	0.05-10.00 Hz	Velocidad rápida (FAST) del rotor de baja frecuencia.
Low Accel	0-15	Ajusta el tiempo que tarda el rotor de baja frecuencia para alcanzar la nueva velocidad seleccionada cuando pasa de velocidad rápida a lenta (o de lenta a rápida) Los valores más bajos dan como resultado transiciones más lentas.
Low Level	0-127	Volumen del rotor de baja frecuencia.
High Slow	0.05-10.00 Hz	Ajustes para el rotor de alta frecuencia. Los parámetros son los mismos que para el rotor de baja frecuencia.
High Fast	0.05-10.00 Hz	
High Accel	0-15	
High Level	0-127	
Separation	0-127	Anchura estéreo del sonido.
Level #	0-127	Nivel de salida

9: COMPRESSOR

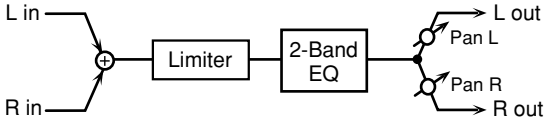
El compresor convierte en bemoles los niveles altos y eleva los niveles bajos, suavizando las desigualdades en el volumen.



Parámetro	Valor	Descripción
Attack	0-127	Ajusta la velocidad a la que se inicia la compresión.
Sustain	0-127	Ajusta la duración de la compresión.
Post Gain	0, +6, +12, +18 dB	Ajusta el gain de salida.
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Ajusta el grain de alta frecuencia.
Level #	0-127	Nivel de salida
Pan #	L64-63R	Ajusta la posición de la salida COMPRESSOR

10: LIMITER

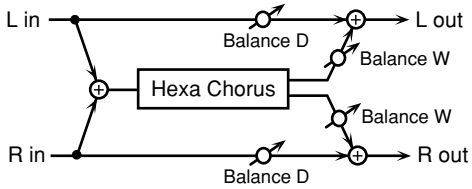
Comprime las comprime señales que sobrepasan de un cierto nivel de volumen especificado, evitando la distorsión.



Parámetro	Valor	Descripción
Threshold	0-127	Ajusta el volumen al que se inicia la compresión.
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Relación de compresión
Release	0-127	Ajusta el tiempo después que el volumen de la señal cae por debajo del nivel de umbral hasta que no se aplica más compresión.
Post Gain	-6, 0, +6, +18 dB	Ajusta el gain de salida.
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Ajusta el grain de alta frecuencia.
Level #	0-127	Nivel de salida
Pan #	L64-63R	Localización del estéreo de la salida LIMITER

11: HEXA-CHORUS

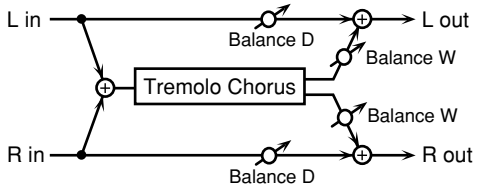
Usa un chorus de seis fases (seis capas de sonidos con chorus) para hacer un sonido más rico y darle más amplitud espacial.



Parámetro	Valor	Descripción
Rate #	0.05-10.00 Hz	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación
Depth Deviation	-20-+20	Ajusta la diferencia de profundidad de modulación entre cada capa de chorus.
Pre Delay	0.0 -100,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye un chorus.
Delay Deviation	0-20	Ajusta la diferencia de Pre Delay entre cada capa de chorus.
Pan Deviation	0-20	Ajusta la diferencia de situación de estéreo entre cada sonido capa de chorus. **0:** Todas las capas de chorus se encuentran en el centro. **20:** Las capas de chorus se espacain en intervalos de 60 grados en relaciòn al centro.
Balance	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Level	0-127	Nivel de salida

12: TREMOLO CHO (Tremolo Chorus)

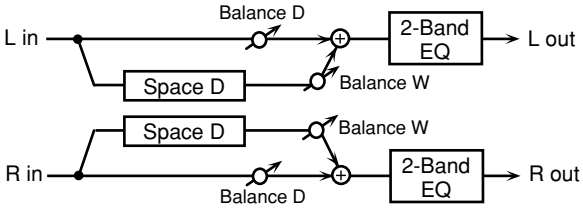
Efecto de chorus con Tremolo añadido (modulación cíclica de volumen).



Parámetro	Valor	Descripción
Cho Rate	0.05-10.00 Hz	Frecuencia de modulación del efecto chorus
Chorus Depth	0-127	Profundidad de modulación del efecto chorus
Pre Delay	0.0 -100,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido de chorus.
Treml Rate #	0.05-10.00 Hz	Frecuencia de modulación del efecto tremolo
Phase	0-180 grados	Profundidad del efecto tremolo
Treml Separation	0-127	Amplitud del efecto tremolo
Balance	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus de tremolo (W)
Level	0-127	Nivel de salida

13: SPACE-D

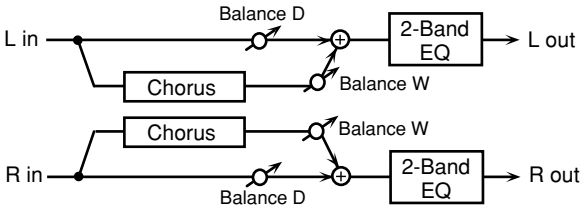
Chorus múltiple que aplica una modulación de dos fases en estéreo. Crea una modulaciòn no audible, aunque produce un efecto de chorus transparente.



Parámetro	Valor	Descripción
Cho Rate	0.05-10.00 Hz	Frecuencia de modulación
Cho Depth	0-127	Profundidad de modulación
Cho Phase	0-180 grados	Amplitud espacial del sonido
Pre Delay	0.0 -100,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido de chorus.
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Ajusta el grain de alta frecuencia.
Balance	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Level	0-127	Nivel de salida

14: St CHORUS (Stereo Chorus)

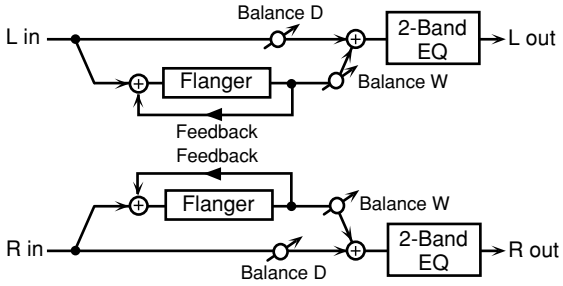
Chorus estéreo. Se proporciona un filtro para poder ajustar el timbre de un sonido chorus.



Parámetro	Valor	Descripción
Rate #	0.05-10.00 Hz	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación
Fase	0-180 grados	Amplitud espacial del sonido
Pre Delay	0.0 -100,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido de chorus.
Tipo de Filtro	OFF, LPF, HPF	Tipo de Filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Ajusta el grain de alta frecuencia.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Level	0-127	Nivel de salida

15: St FLANGER (Stereo Flanger)

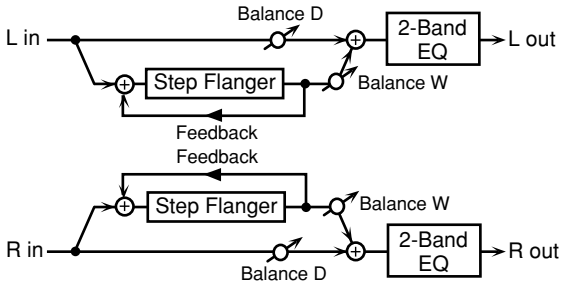
Es un flanger estéreo. (El LFO tiene la misma fase para la izquierda que para la derecha.) Produce una resonancia metálica que sube y baja como un avión a reacción al despegar o al aterrizar. Se proporciona un filtro para poder ajustar el timbre de un sonido flanger.



Parámetro	Valor	Descripción
Rate #	0.05-10.00 Hz	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación
Feedback #	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido flanger que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Phase	0-180 grados	Amplitud espacial del sonido
Pre Delay	0.0 -100,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido flanger.
Tipo de Filtro	OFF, LPF, HPF	Tipo de Filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Ajusta el gain de alta frecuencia.
Balance	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Level	0-127	Nivel de salida

16: STEP FLANGER

Flanger en que la afinación del flanger cambia por pasos. La velocidad a la que cambia la afinación también se puede especificar en términos de un valor de nota basado en un tempo específico.

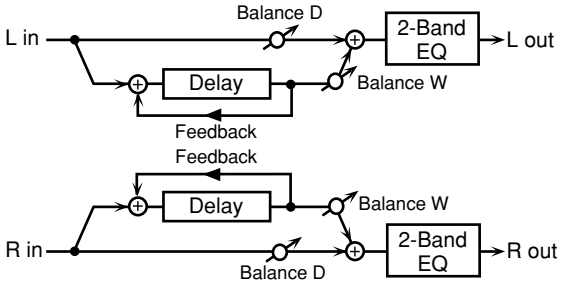


Parámetro	Valor	Descripción
Rate	0.05-10.00 Hz	Frecuencia de modulación
Profundidad	0–127	Profundidad de modulación
Feedback #	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido flanger que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Phase	0-180 grados	Amplitud espacial del sonido
Pre Delay	0.0 -100,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido flanger.
Step Rate #	0.10-20.00 Hz, nota *1	Períodode cambio de afinación
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Ajusta el gain de alta frecuencia.
Balance	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Level	0-127	Nivel de salida

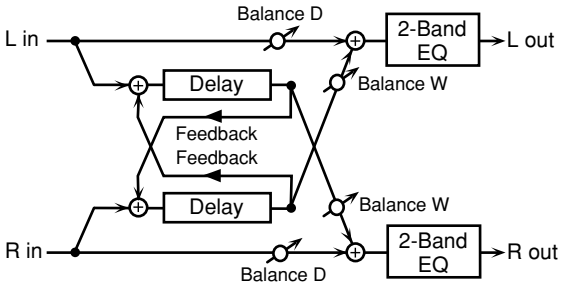
17: St DELAY (Stereo Delay)

Es un retardo estéreo.

Si el modo es NORMAL:



Si el modo es CROSS:

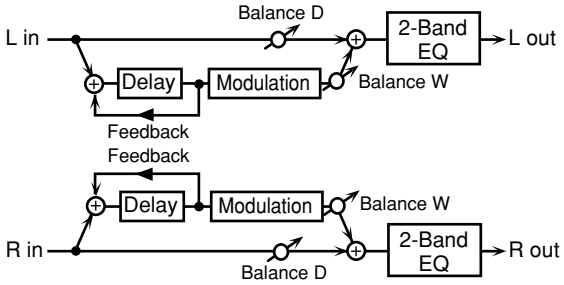


Parámetro	Valor	Descripción
Delay L Delay R	0.0 -500,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido delay.
Feedback #	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Modo	NORMAL, CROSS	Selecciona el modo como entra el sonido delay en el efecto. (Consulte las figuras anteriores.)
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido que se realimenta al efecto se filtra. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Phase L Phase R	NORMAL, INVERT	Fase del sonido delay
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Level	0-127	Nivel de salida

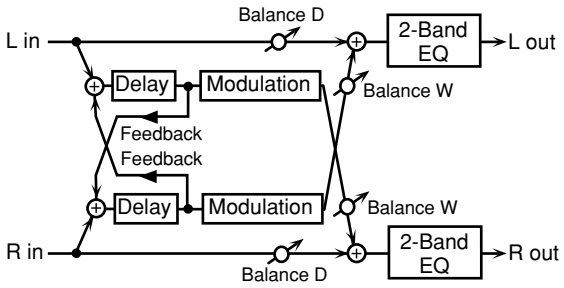
18: MOD DELAY (Modulation Delay)

Añade modulación al sonido retardado, produciendo un efecto parecido al flanger.

Si el modo es NORMAL:



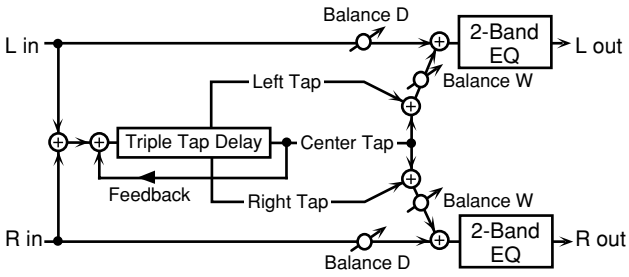
Si el modo es CROSS:



Parámetro	Valor	Descripción
Delay izquierdo	0.0 -500,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido delay.
Delay derecho		
Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Modo	NORMAL, CROSS	Selecciona el modo como se devuelve el sonido delay al efecto. (Consulte las figuras anteriores)
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido que se realimenta al efecto se filtra. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Rate #	0.05-10.00 Hz	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación
Phase	0-180 grados	Amplitud espacial del sonido
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Level	0-127	Nivel de salida

19: 3 TAP DELAY (Triple Tap Delay)

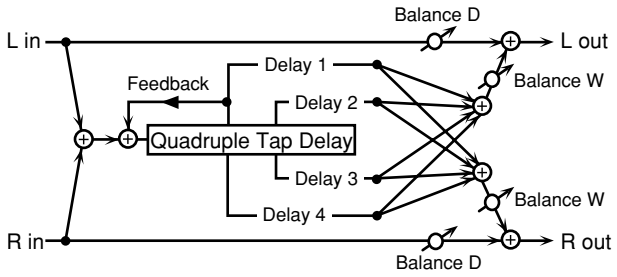
Produce tres sonidos delay, centro, izquierdo y derecho.

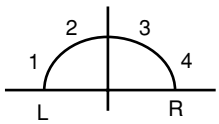


Parámetro	Valor	Descripción
Delay C	200-1000 ms, nota *1	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido delay.
Delay L		
Delay R		
Feedback #	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido que se realimenta al efecto se filtra. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Delay C Level	0-127	Volumen de cada delay
Delay L Level		
Delay R Level		
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Level	0-127	Nivel de salida

20: 4 TAP DELAY (Quadruple Tap Delay)

Este efecto tiene cuatro delays.



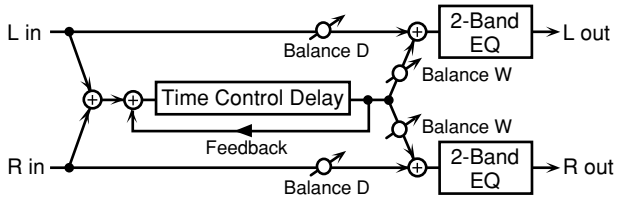


Localización estéreo de cada delay

Parámetro	Valor	Descripción
Delay 1	200-1000 ms, nota *1	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido delay.
Delay 2		
Delay 3		
Delay 4		
Feedback #	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido que se realimenta al efecto se filtra. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Delay Level 1	0-127	Volumen de cada delay
Delay Level 2		
Delay Level 3		
Delay Level 4		
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Level	0-127	Nivel de salida

21: TM CTRL DLY (Time Control Delay)

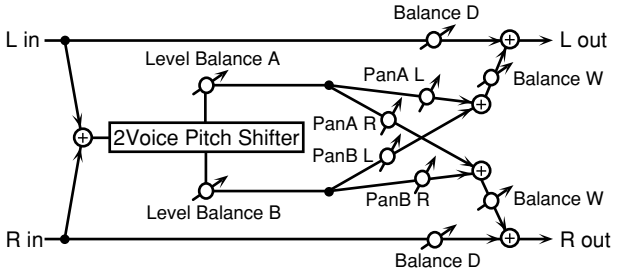
Este efecto le permite usar un controlador específico — el controilador seleccionado en EFX Control Source — para controalr el tiempo de delay y la afinación en tiempo real. Prolongando el delay se bajará la afinación, y reduciéndolo se subirá.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay #	200 -1000 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el delay.
Acceleration	0-15	Ajusta el tiempo que tardará el Delay Time a cambiar del ajuste actual al nuevo ajuste especificado. La proporción de cambio para el Delay Time afecta directamente el cambio de proporción de afinación.
Feedback #	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido que se realimenta al efecto se filtra. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Level	0-127	Nivel de salida
Pan	L64-63R	Localización estéreo del delay

22: 2V PCH SHIFT (2-Voice Pitch Shifter)

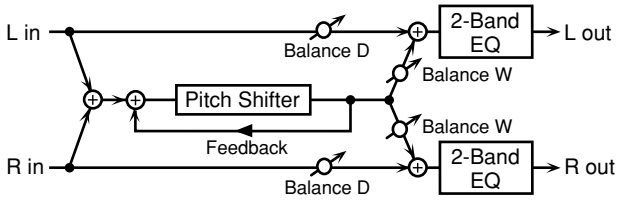
Desplaza la afinación del sonido original. Este desafinador de 2 voces dispone de dos desafinadores, y puede añadir dos versiones desafinadas al sonido original.



Parámetro	Valor	Descripción
Coarse A #1	-24-+12 semi	Ajusta el valor de Pitch Shift A en pasos de semitono.
Fine A #1	-100-+100 cent	Ajusta el valor de Pitch Shift A en pasos de 2 centésimos.
Pre Dly A	0.0 -500 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye Pitch Shift A.
Pan A	L64-63R	Localización estéreo de Pitch Shift A
Coarse B #2	-24-+12 semi	Ajustes de Pitch Shift B Los parámetros son los mismos que para Pitch Shift A:
Fine B #2	-100-+100 cent	
Pre Dly B	0.0 -500,0 ms	
Pan B	L64-63R	
Modo	1, 2, 3, 4, 5	Seleccionar un valor alto para este parámetro dará como resultado una respuesta más lenta, pero una afinación más regular.
Level Bal	A100:0B-A0:100B	Balance de volumen entre Pitch Shift A y Pitch Shift B
Balance	D100:0W-D0:100W	El balance de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido desafinado (W)
Level	0-127	Nivel de salida

23: FB PCH SHIFT (Feedback Pitch Shifter)

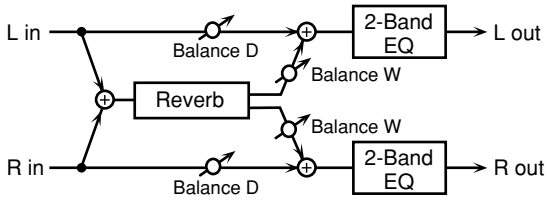
Permite que el sonido desafinado entre sea reenviado al efecto.



Parámetro	Valor	Descripción
Coarse #1	-24-+12 semi	Ajusta la afinación del sonido desafinado en intervalos de semitones.
Fine #1	-100-+100 cent	Ajusta la afinación del sonido desafinado en intervalos de 2 centésimos.
Pre Delay	0.0 -500,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el sonido desafinado.
Mode	1, 2, 3, 4, 5	Si se selecciona un valor alto para este parámetro dará como resultado una respuesta más lenta, pero una afinación más regular.
Feedback #	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido desafinado que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance	D100:0W-D0:100W	El balance de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido desafinado (W)
Level	0-127	Nivel de salida
Pan	L64-63R	Localización estéreo del sonido desafinado

24: REVERB

Añade reverberación al sonido, simulando un espacio acústico.

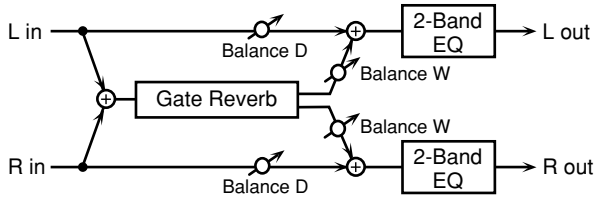


Parámetro	Valor	Descripción
Tipo	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Tipo de reverb **ROOM1:**reverberación densa con caída corta **ROOM2:**reverberación densa con caída corta **STAGE1**: reverb con pocas reflexiones anteriores **STAGE2:**reverberación con fuertes reflexiones anteriores **HALL1:** borrar reverberación **HALL1:** reverberación intensa
Pre Delay	0.0 -100,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye la reverberación.
Time #	0-127	Duración de la reverberación
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia sobre la que se reduce el nivel de la reverberación. Si la frecuencia se ajusta más baja, más se cortarán las frecuencias altas, dando como resultado reverberaciones más suaves y ensordecidas. Si no desea cortar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.

Parámetro	Valor	Descripción
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido reverb (W)
Level	0-127	Nivel de salida

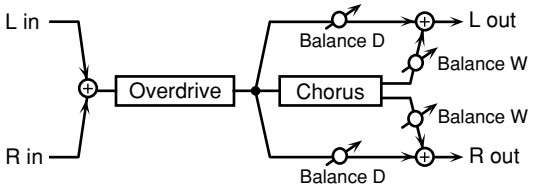
25: GATED REVERB

Tipo especial de reverb en que se corta sin permitir un desvanecimiento natural.



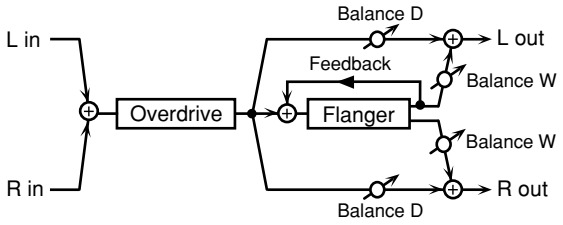
Parámetro	Valor	Descripción
Tipo	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Tipo de reverb **NORMAL:** reverb en puerta convencional **REVERSE:** reverb inversa **SWEEP1:** El sonido de reverberación va de derecha a izquierda. **SWEEP2:** El sonido de reverberación va de derecha a izquierda.
Pre Delay	0.0 -100,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye la reverberación.
Gate Time	5 -500 ms	Ajusta el tiempo desde que se escucha la reverberación hasta que desaparece.
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido reverb (W)
Level #	0-127	Nivel de salida

26: OD -> CHORUS



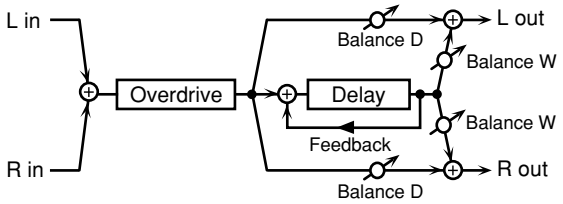
Parámetro	Valor	Descripción
OD Drive	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
OD Pan #	L64-63R	Localización estéreo del overdrive
Cho Rate	0.05-10.00 Hz	Frecuencia de modulación
Cho Depth	0-127	Profundidad de modulación
Cho Delay	0.0 -100,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido de chorus.
Cho Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del chorus (W) y el sonido que no se envía a través del chorus (D).
Level	0-127	Nivel de salida

27: OD -> FLANGER



Parámetro	Valor	Descripción
OD Drive	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
OD Pan #	L64-63R	Localización estéreo del overdrive
Flg Rate	0.05-10.00 Hz	Frecuencia de modulación
Flg Depth	0-127	Profundidad de modulación
Flg Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido flanger que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Flg Delay	0.0 -100,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el flanger.
Flg Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del flanger (W) y el sonido que no se envía a través del flanger (D).
Level	0-127	Nivel de salida

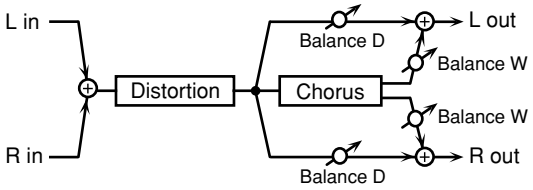
28: OD -> DELAY



Parámetro	Valor	Descripción
OD Drive	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
OD Pan #	L64-63R	Localización estéreo del overdrive
Delay Time	0.0 -500,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el delay.
Dly Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Dly HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido que se realimenta al efecto se filtra. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del delay (W) y el sonido que no se envía a través del delay (D).
Level	0-127	Nivel de salida

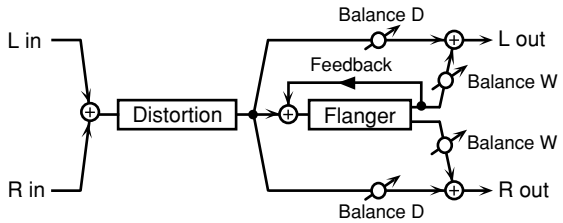
29: DIST -> CHORUS

Los parámetros coinciden esencialmente con los de "26: OD -> CHORUS," a excepción de los dos siguientes.
OD Drive -> Dist Drive, OD Pan -> Dist Pan



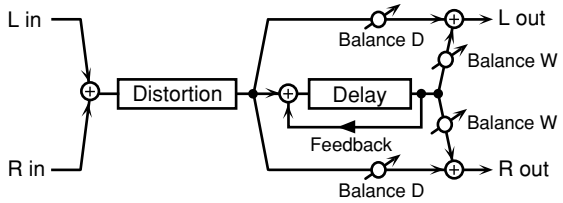
30: DIST -> FLANGER

Los parámetros coinciden esencialmente con los de "27: OD -> FLANGER," a excepción de los dos siguientes.
OD Drive -> Dist Drive, OD Pan -> Dist Pan

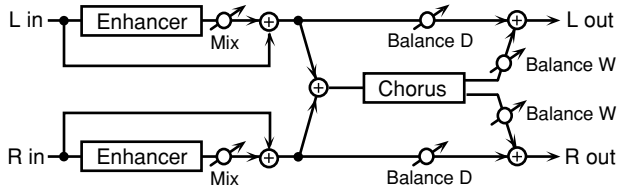


31: DIST -> DELAY

Los parámetros coinciden esencialmente con los de "28: OD -> DELAY," a excepción de los dos siguientes.
OD Drive -> Dist Drive, OD Pan -> Dist Pan

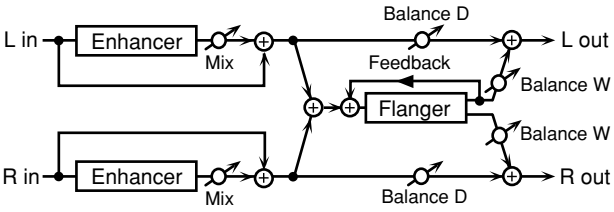


32: ENH -> CHORUS



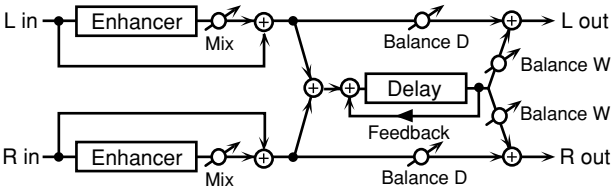
Parámetro	Valor	Descripción
Enhancer Sens #	0-127	Sensibilidad del enhancer
Enhancer Mix	0-127	Nivel de los armónicos generados por el enhancer
Cho Rate	0.05-10.00 Hz	Frecuencia de modulación
Cho Depth	0-127	Profundidad de modulación
Cho Delay	0.0 -100,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el chorus.
Cho Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del chorus (W) y el sonido que no se envía a través del chorus (D).
Level	0-127	Nivel de salida

33: ENH -> FLANGER



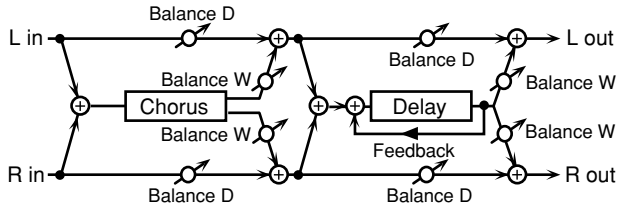
Parámetro	Valor	Descripción
Enhancer Sens #	0-127	Sensibilidad del enhancer
Enhancer Mix	0-127	Nivel de los armónicos generados por el enhancer
Flg Rate	0.05-10.00 Hz	Frecuencia de modulación
Flg Depth	0-127	Profundidad de modulación
Flg Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido flanger que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Flg Delay	0.0 -100,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el flanger.
Flg Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del flanger (W) y el sonido que no se envía a través del flanger (D).
Level	0-127	Nivel de salida

34: ENH -> DELAY



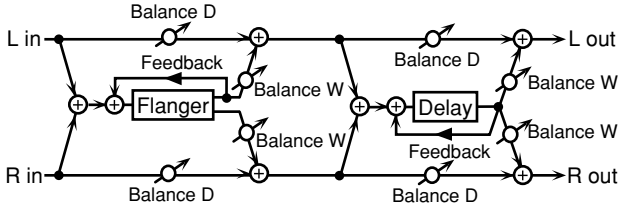
Parámetro	Valor	Descripción
Enhancer Sens #	0-127	Sensibilidad del enhancer
Enhancer Mix	0-127	Nivel de los armónicos generados por el enhancer
Delay Time	0.0 -500,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el delay.
Dly Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invertirán la fase.
Dly HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido que se realimenta al efecto se filtra. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del delay (W) y el sonido que no se envía a través del delay (D).
Level	0-127	Nivel de salida

35: CHORUS -> DELAY



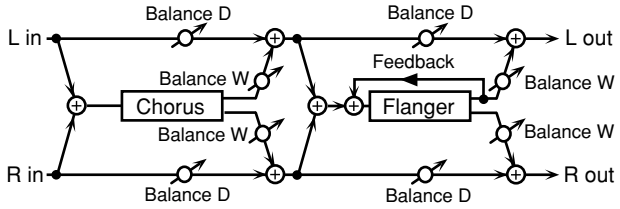
Parámetro	Valor	Descripción
Cho Rate	0.05-10.00 Hz	Frecuencia de modulación
Cho Depth	0-127	Profundidad de modulación
Cho Delay	0.0 -100,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el chorus.
Cho Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Delay Time	0.0 -500,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el delay.
Dly Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Dly HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido que se realimenta al efecto se filtra. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del delay (W) y el sonido que no se envía a través del delay (D).
Level	0-127	Nivel de salida

36: FLG -> DELAY



Parámetro	Valor	Descripción
Flg Rate	0.05-10.00 Hz	Frecuencia de modulación
Flg Depth	0-127	Profundidad de modulación
Flg Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido flanger que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Flg Delay	0.0 -100,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el flanger.
Flg Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Delay Time	0.0 -500,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido delay.
Dly Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Dly HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido que se realimenta al efecto se filtra. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del delay (W) y el sonido que no se envía a través del delay (D).
Level	0-127	Nivel de salida

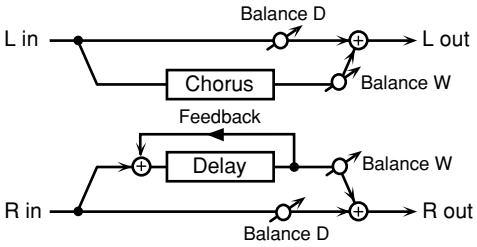
37: CHO -> FLANGER



Parámetro	Valor	Descripción
Cho Delay	0.0 -100,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el chorus.
Cho Rate	0.05-10.00 Hz	Frecuencia de modulación del efecto chorus
Cho Depth	0-127	Profundidad de modulación del efecto chorus
Cho Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Flg Rate	0.05-10.00 Hz	Frecuencia de modulación del efecto flanger
Flg Depth	0-127	Profundidad de modulación del efecto flanger
Flg Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido flanger que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Flg Delay	0.0 -100,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido flanger.
Flg Balance #	D100:0W-D0:100W	Ajusta el balance del volumen entre el sonido que se envía a través del flanger (W) y el sonido que no se envía a través del flanger (D).
Level	0-127	Nivel de salida

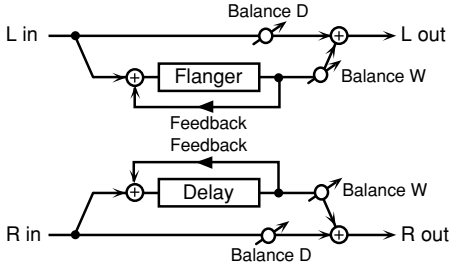
38: CHORUS/DELAY

Los parámetros son los mismos que para "35: CHORUS -> DELAY." Sin embargo, el parámetro Delay Balance ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido delay.



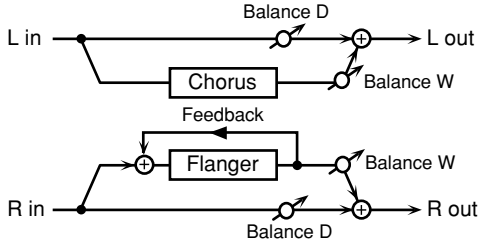
39: FLG/DELAY

Los parámetros son los mismos que para "36: FLG -> DELAY." Sin embargo, el parámetro Delay Balance ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido delay.



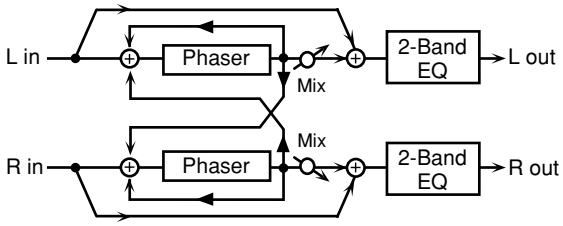
40: CHO/FLANGER

Los parámetros son los mismos que para "37: CHO -> FLANGER Sin embargo, el parámetro Flanger Balance ajusta el balance de volumen entre el sonido directo y el sonido flanger.



41: St PHASER (Stereo Phaser)

Es un phaser estéreo. Con los efectos Step, también puede realizar cambios de intervalos en la afinación de los sondos al que se aplica el efecto Phaser.

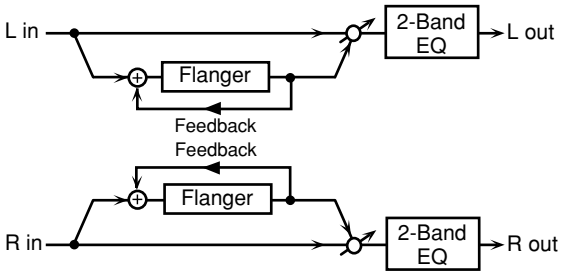


Parámetro	Valor	Descripción
Tipo	1, 2	Tipo de phaser El tipo 2 añade más efecto phaser a las altas frecuencias que el tipo 1.
Mode	4-STAGE, 8-STAGE	Número de pasos en el phaser
Polarity	INVERSE, SYNCHRO	Selecciona si las fases derecha e izquierda de la modulación son las mismas u opuestas entre ellas. **INVERSE:** Las fases derecha e izquierda son opuestas. Cuando se usa una fuente mono, se esparce el sonido en estéreo. **SYNCHRO:** Las fases derecha e izquierda son idénticas. Seleccione este valor cuando trabaje con una fuente estéreo.
Manual #	0-127	Ajusta la frecuencia básica a partir de la cual se modulará el sonido.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación
Resonance	0-127	Cantidad de realimentación
X-Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido phaser que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Mix	0-127	Nivel del sonido desfasado
Step Switch	OFF, ON	Determina si la afinación cambia en forma de intervalos (ON) o no (OFF).
Step Rate #	0.10-20.00 Hz, nota *2	Período de cambio de afinación
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Level	0-127	Nivel de salida

42: KEYSYNC FLG (Keysync Flanger)

Este efecto controla el Flanger reajustando el efecto al volumen del sonido enviado al efecto, inicaindo de nuevo desde la misma afinación cada vez que se reajusta el Flanger.

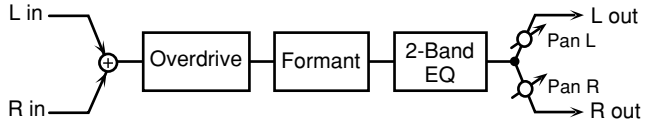
Este parámetro permite tocar de forma dinámica en el control del teclado el efecto flanger.



Parámetro	Valor	Descripción
LFO Rate	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia de modulación
LFO Depth	0-127	Profundidad de modulación
Feedback #	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido flanger que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Phase	0-180 grados	Amplitud espacial del sonido
Pre Delay	0.0 -100 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el flanger.
Tipo de Filtro	OFF, LPF, HPF	Tipo de Filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Step Sw	OFF, ON	Determina si la afinación cambia en forma de intervalos (ON) o no (OFF).
Step Rate #	0.10-20.00 Hz, nota *2	Período de cambio de afinación
Keysync	OFF, ON	Determina si el LFO del flanger se reajusta por medio de la señal de entrada (ON) o no (OFF).
Threshold	0-127	Ajusta la volumen central desde el que se aplica el efecto.
Ksync Phase	0-360 grados	Fase LFO al reajustar LFO
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Level	0-127	Nivel de salida

43: FORMANT FLTR (Filtro Formante)

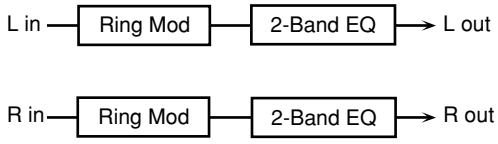
Añade un carácter de vocal al sonido imitando la voz humana.



Parámetro	Valor	Descripción
Drive Switch	OFF, ON	Activa/desactiva el drive.
Drive #	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Vowel1 Vowel2	a, e, i, o, u	Selecciona una vocal.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia en la que cambian las dos vocales
Depth #	0-127	Profundidad del efecto
Manual #	0-100	Ajusta el punto en que que cambian las dos vocales. Si selecciona 50, las vocales Vowels 1 y 2 cambian en el mismo valor de tiempo. Si selecciona un valor inferior a 50 aumenta el tiempo para la Vowel 1; si el valo es superior se reduce el tiempo de Vowel 1.
Keysync	OFF, ON	Determina si el LFO para el cambio de vocales se reajusta por medio de la señal de entrada (ON) o no (OFF).
Threshold	0-127	Nivel de volumen en el que se aplica el reajuste
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Level	0-127	Nivel de salida
Pan	L64-63R	Localización estéreo del delay

44: RING MOD (Ring Modulator)

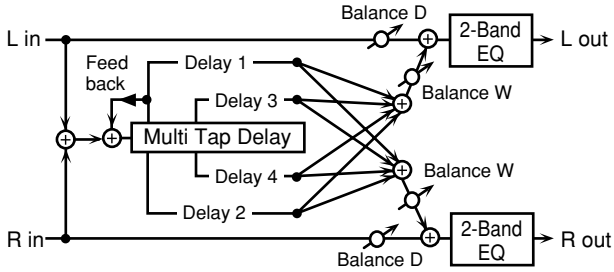
Efecto que aplica modulación de amplitud (AM) a la señal de entrada, produciendo sonidos similares a los de campanas. También puede cambiat la frecuencia de modulación en respuesta a los cambios en el volumen del sonido enviado al efecto.



Parámetro	Valor	Descripción
Frequency #	0-127	Ajusta la frecuencia a la que se aplica la modulación.
Modulator	OFF, SOURCE, A, B	Selecciona el sonido origen para en control de la envoltura de la modulación. **SOURCE** La frecuencia se modula según el envoltorio del sonido enviado a los multiefectos **A, B** La frecuencia se modula en función de la envoltura del sonido directo enviado a los jacks OUTPUT A o OUTPUT B
Monitor	OFF, ON	Determina si la señal de entrada se utiliza como modulador se incluye en la salida del efecto (ON) o no (OFF). * Este parámetro se desactiva cuando el modulador se ajusta a OFF o SOURCE.
Sens #	0-127	Ajusta el valor de la modulación de frecuencia que se aplica.
Polarity	UP, DOWN	Deteremina si la modulación de frecuencia se desplaza hacia las frecuencias altas (UP) o hacia las bajas (DOWN).
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

45: MLT TAP DLY (Multi Tap Delay)

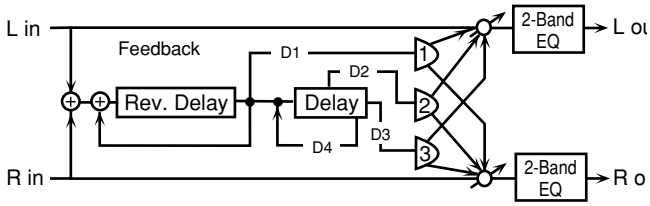
Este efecto cuenta con cuatro delays. Cada uno de los parámtros de Delay Time puede ajustarse a una longitud de nota basándose en el tempo seleccionado. Puede seleccionar la panoramización y el nivel de cada sonido delay.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay 1-4	0-1800 ms, nota *2	Ajusta el tiempo hasta que se oyen los Delays 1-4.
Feedback #	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido filtra el efecto devuelto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Delay Level 1-4	0-127	Nivel de salida de los Delays 1-4
Delay Pan 1-4	L64-63R	Localización estéreo de los Delays 1-4
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

46: REVERSE DLY (Reverse Delay)

Añade la inversión al sonido de entrada como delay.

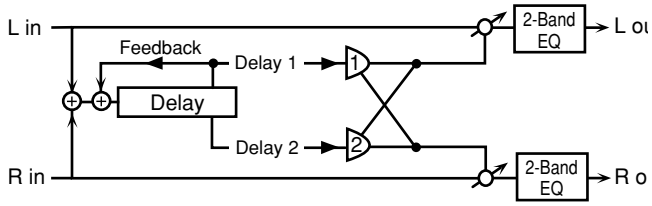


Parámetro	Valor	Descripción
Delay 1-4	0 -900 ms nota *2	Ajusta el tiempo hasta que se oyen los Delays 1-4.
Feedback 1 # Feedback 4 #	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp 1 HF Damp 4	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido filtra el efecto devuelto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Delay Level 1-3	0-127	Nivel de salida del sonido de los Delays 1-3
Delay Pan 1-3	L64-63R	Localización estéreo del sonido de los Delays 1-3
Threshold	0-127	Nivel de volumen en el que empieza el delay inverso
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.

Parámetro	Valor	Descripción
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

47: SHUFFLE DLY (Shuffle Delay)

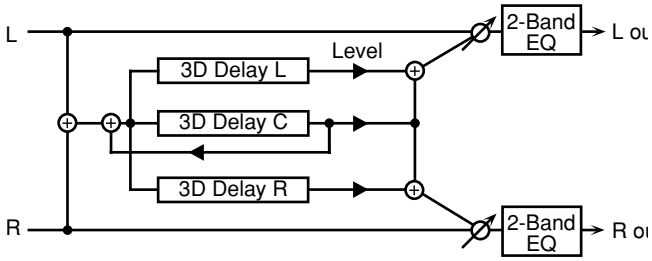
Añade mezcla al sonido delay, dándole un efecto de delay más intenso con un toque swing.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay #	0-1800 ms, nota *2	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido delay.
Shuffle Rate #	0-100 %	Ajusta el valor (como porcentaje) del tiempo que transcurre antes de que suene el Delay B en relación con el tiempo transcurrido antes de que suene Delay A. Si selecciona el 100%, los tiempos de delay son los mismos.
Acceleration	0-15	Ajusta el tiempo que tardará el Delay Time a cambiar del ajuste actual al nuevo ajuste especificado.
Feedback #	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido filtra el efecto devuelto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Pan A	L64-63R	Localización estéreo del Delay A
Pan B	L64-63R	Localización estéreo del Delay B
Level Bal	A100:0B-A0:100B	Balance de volumen entre Delay A y Delay B
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

48: 3D DELAY

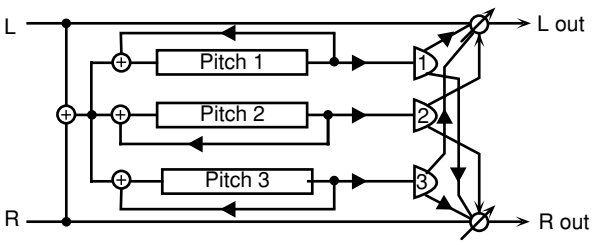
Aplica un efecto 3D al sonido delay. El sonido delay se posiciona 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay C	0-1800 ms, nota *2	Ajusta el tiempo hasta que se oye el delay.
Delay L		
Delay R		
Feedback #	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido filtra el efecto devuelto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Level C	0-127	Nivel de salida del sonido delay
Level L		
Level R		
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Selecciona el método por el que el efecto se envía a los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se consigue si selecciona SPEAKER al utilizar altavoces, o PHONES su usa auriculares.
Level	0-127	Nivel de salida

49: 3V PCH SHIFT (3-Voice Pitch Shifter)

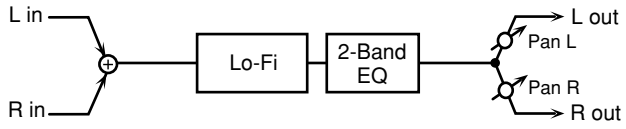
Este desafinador de 3 voces dispone de tres desafinadores, y puede añadir tres versiones desafinadas al sonido original.



Parámetro	Valor	Descripción
Coarse 1 #1	-24-+12 semi	Ajusta el valor de Pitch Shift 1 en pasos de semitono.
Fine 1 #1	-100-+100 cent	Ajusta el valor de Pitch Shift 1 en pasos de 2 centésimos.
Feedback 1 #	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del Pitch Shift 1 que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Pre Dly 1	0.0 -500,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye Pitch Shift 1.
Level 1	0-127	Nivel de salida de Pitch Shift 1
Pan 1	L64-63R	Localización estéreo de Pitch Shift 1
Coarse 2 #2	-24-+12 semitono	Ajustes de Pitch Shift 2 Los parámetros son los mismos que para Pitch Shift 1.
Fine 2 #2	-100-+100 cent	
Feedback 2 #	-98-+98 %	
Pre Dly 2	0.0 -500 ms	
Level 2	0-127	
Pan 2	L64-63R	
Coarse 3 #3	-24-+12 semitono	Ajustes de Pitch Shift 3
Fine 3 #3	-100-+100 cent	Los parámetros son los mismos que para Pitch Shift 1.
Feedback 3 #	-98-+98 %	
Pre Dly 3	0.0 -500 ms	
Level 3	0-127	
Pan 3	L64-63R	
Mode	1, 2, 3, 4, 5	Si se selecciona un valor alto para este parámetro dará como resultado una respuesta más lenta, pero una afinación más regular.
Balance	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

50: St LOFI COMP (Compresión Lo-Fi)

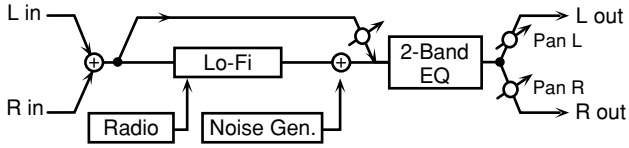
Efecto que degrada la calidad del sonido de forma intencionada con intenciones creativas.



Parámetro	Valor	Descripción
LoFi Type	1-9	Degrada la calidad del sonido. La calidad del sonido es más baja a medida que se incrementa el valor.
Pre Filter	1-6	Selecciona el tipo de filtro que se aplica al sonido antes de pasar por el efecto Lo-Fi.
Post Filter 1	1-6	Ajusta el tipo de filtro que se aplica al sonido después de pasar por el efecto Lo-Fi.
Post Filter 2	OFF, LPF, HPF	Tipo de Filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff
Post Cutoff	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida
Pan	L64-63R	Localización estéreo de la salida

51: LOFI NOISE (Lo-Fi Noise)

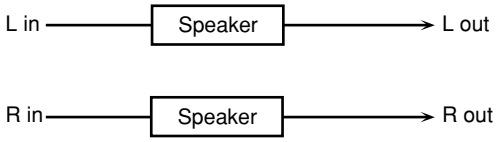
Además de un efecto Lo-Fi, este efecto también genera varios tipos de ruidos como el ruido de un disco o de un equipo de radio.



Parámetro	Valor	Descripción
LoFi Type	1-9	Degrada la calidad del sonido. La calidad del sonido es más baja a medida que se incrementa el valor.
Post Flter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de Filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Radio Detune #	0-127	Simula el ruido de afinación de una radio. Cuando se incrementa el valor, la afinación se desplaza.
Radio N Level	0-127	Volumen del ruido de la radio
Disc Noise Type	LP, EP, SP, RND	Tipo de interferencia de grabación La frecuencia a la que se escucha la interferencia depende del tipo seleccionado.
Disc N LPF	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos que se aplica al ruido de grabación. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Disc N Level	0-127	Volumen del ruido de grabación
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de bajas frecuencias
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida
Pan	L64-63R	Localización estéreo de la salida

52: SPEAKER SIM (Speaker Simulator)

Simula tipos de altavoz y ajustes de micro que se utilizan para capturar el sonido del altavoz.



Parámetro	Valor	Descripción
Tipo	(Consulte la tabla siguiente).	Tipo de altavoz
Mic Setting	1, 2, 3	Ajusta la situación del micro capturando el sonido del altavoz. Puede ajustarse en tres pasos de 1 a 3 siendo el micro más distante a medida que sube el valor.
Mic Level #	0-127	Volumen del micro
Direct Level #	0-127	Volumen del sonido directo
Level #	0-127	Nivel de salida

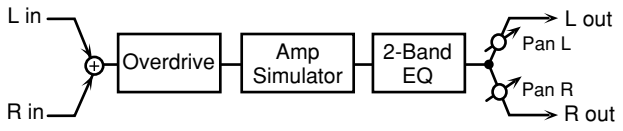
Especificaciones de cada tipo de altavoz

La columna del altavoz indica el diámetro de cada unidad (en pulgadas) y el número de unidades.

Tipo	Mueble	Altavoz	Micrófono
SMALL 1	caja con abertura por detrás	10	dinámico
SMALL 2	caja con abertura por detrás	10	dinámico
MIDDLE	abertura por detrás	12 x 1	dinámico
JC-120	abertura por detrás	12 x 2	dinámico
BUILT IN 1	abertura por detrás	12 x 2	dinámico
BUILT IN 2	abertura por detrás	12 x 2	condensador
BUILT IN 3	abertura por detrás	12 x 2	condensador
BUILT IN 4	abertura por detrás	12 x 2	condensador
BUILT IN 5	abertura por detrás	12 x 2	condensador
BG STACK 1	caja sellada	12 x 2	condensador
BG STACK 2	caja grande sellada	12 x 2	condensador
MS STACK 1	caja grande sellada	12 x 4	condensador
MS STACK 2	caja grande sellada	12 x 4	condensador
METAL STACK	grande doble apilado	12 x 4	condensador
2-STACK:	grande doble apilado	12 x 4	condensador
3-STACK:	grande triple apilado	12 x 4	condensador

53: OVERDRIVE 2

Overdrive que produce una gran distorsión.

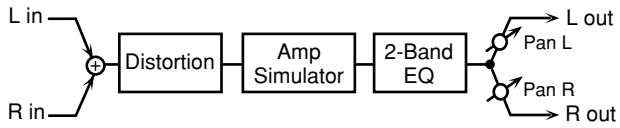


Parámetro	Valor	Descripción
Drive #	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.

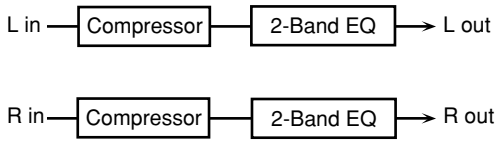
Parámetro	Valor	Descripción
Tone	0-127	Calidad de sonido del efecto Overdrive
Amp Simulator Sw	OFF, ON	Activa y desactiva el simulador de amplificador.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador para guitarra **SMALL:** amplificador pequeño **BUILT-IN:** tipo de amplicador de unidad simple **2-STACK:** amplificador grande apilado doble **3-STACK:** amplificador grande apilado triple.
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Level	0-127	Nivel de salida
Pan #	L64-63R	Localización estéreo de la salida

54: DISTORTION 2

Efecto de distorsión que produce una distorsión grande. Los parámetros son los mismos que para "53: OVERDRIVE 2

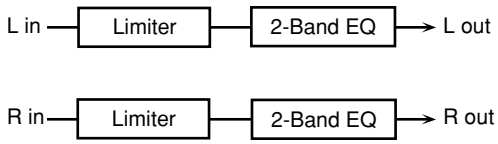


55: STEREO COMP (Stereo Compressor)



Parámetro	Valor	Descripción
Attack	0-127	Ajusta la velocidad a la que se inicia la compresión.
Sustain	0-127	Ajusta la duración de la compresión.
Post Gain	0, +6, +12, +18 dB	Ajusta el gain de salida.
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Level #	0-127	Nivel de salida

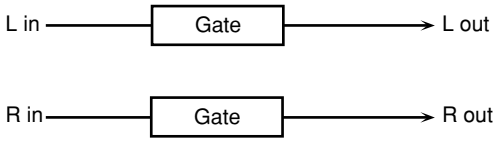
56: St LIMITER (Stereo Limiter)



Parámetro	Valor	Descripción
Threshold	0-127	Ajusta el volumen en el que se inicia la compresión.
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Relación de compresión
Release	0-127	Ajusta el tiempo desde que el volumen cae por debajo del nivel de umbral hasta que no se aplica más compresión.
Post Gain	0, +6, +12, +18 dB	Ajusta el gain de salida.
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Level #	0-127	Nivel de salida

57: GATE

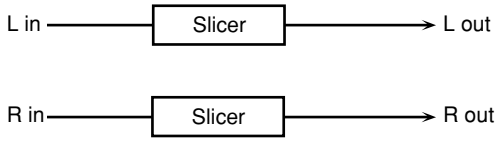
Corta el delay de la reverberación en función del volumen del sonido enviado al efecto. Se debe usar cuando se desea crear una reducción artificial del sonido en el desvanecimiento de la reverberación.



Parámetro	Valor	Descripción
Mode	GATE, DUCK	Tipo de compuerta **GATE (Gated Reverb):** Cuando el volumen de la fuente cae por debajo de un cierto nivel, la compuerta se cierra, cortando el final de la reverberación. **DUCK (Ducking Reverb):** Cuando el volumen de la fuente sube lo suficiente, la compuerta se cierra, lo que proporciona un efecto de tipo reverberación sumergida. La reverberación se detiene cuando la señal de entrada es tan alta que el sonido no queda claro.
Attack	0-127	Ajusta el tiempo que tarda la compuerta para abrirse por completo después de ser disparada.
Hold	0-127	Ajusta el tiempo que tarda la compuerta en empezar a cerrarse después de que la fuente de sonido caiga por debajo del Threshold.
Release	0-127	Ajusta el tiempo que tarda la compuerta a cerrarse por completo después de pasar por el tiempo de mantenimiento.
Key	SOURCE, A, B	Selecciona el sonido fuente que actúa como disparador para cerrar la compuerta. **SOURCE** La compuerta se cierra por el sonido enviado a multiefectos. **A, B** La compuerta se cierra por el sonido directo enviado a los jacks OUTPUT A o OUTPUT B
Threshold	0-127	Nivel de volumen en que se empieza a abrir la compuerta
Monitor	OFF, ON	Determina si la señal de entrada se utiliza como disparador de compuerta se incluye en la salida del efecto (ON) o no (OFF). * Este parámetro se desactiva cuando Key se ajusta a SOURCE.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

58: SLICER

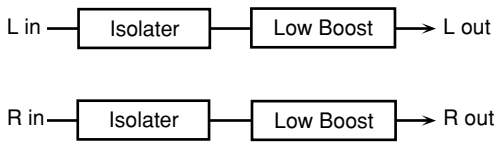
Si se aplican los cortes sucesivos al sonido, este efecto convierte un sonido convencional en un sonido que parece reproducirse como phrase de acompañamiento. Resulta especialmente efectivo cuando se aplica a sonidos de tipo sustain.



Parámetro	Valor	Descripción
Level Beat 1-1–4-4	0-127	Para un solo compás que contenga cuatro negras, ajusta el nivel de cada semicorchea cuando el compás se divide en semicorcheas.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota *2	Ciclo para un compás
Attack	0-127	Velocidad a la que cambia el volumen entre compases
Reset Trigger #	OFF, SOURCE, A, B	Selecciona el sonido fuente que actúa como disparador para cerrar la compuerta. **OFF:** No se reajusta el patrón, aunque la señal de entrada esté presente. **SOURCE** El patrón se cierra por el sonido enviado a multiefectos. **A, B** La compuerta se reajusta por el sonido directo enviado a los jacks OUTPUT A o OUTPUT B * Cuando se selecciona Reset Trigger como parámetro de MFX Control, puede usar un dispositivo MIDI externo para reajustar el patrón.
Reset Threshold	0-127	Nivel de volumen en el que empieza el reajuste
Reset Monitor	OFF, ON	Determina si el sonido se utiliza como disparador de reajuste se incluye en la salida del efecto (ON) o no (OFF). * Este parámetro se desactiva cuando el Reset Trigger se ajusta a OFF o SOURCE.
Beat Chg Mode	LEGATO, SLASH	Selecciona la manera en que cambia el volumen a medida que un compás progresa hacia el siguiente. **LEGATO:** El cambio en volumen de un nivel al siguiente no se altera. Si el nivel del compás siguiente es el mismo que el que le precede, no hay cambio en el volumen. **SLASH:** El nivel se ajusta a cero de forma momentánea antes de progresar hacia el siguiente compás. Este cambio de volumen se produce si el nivel del compás siguiente es el mismo que el del precedente.
Shuffle #	0-127	Temporización de los cambios de volumen en niveles para los compases pares (Beat 1-2/Beat 1-4/Beat 2-2/...). Cuanto más alto sea el valor más lenta será la progresión del compás.
Level	0-127	Nivel de salida

59: ISOLATOR

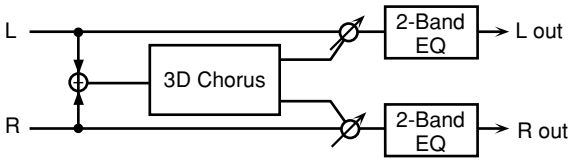
Ecualizador que corta radicalmente el volumen de las frecuencias seleccionadas, permitiendo crear efectos especiales al sonido cortando el volumen en varias bandas de frecuencia.



Parámetro	Valor	Descripción
Low # Mid # High #	-60-+4 dB	Realza o corta cada una de las bandas de frecuencias High, Middle, y Low. En -60 dB, el sonido es inaudible. 0 dB es equivalente al nivel de entrada del sonido.
AntiPhase Low Sw	OFF, ON	Activa y desactiva la función Anti-Phase para las bandas de frecuencias bajas. Cuando se activa, se invierte la fase de una copia estéreo del sonido y se añade a la señal.
AntiPhase LowLev	0-127	Ajusta los ajustes del nivel de la banda de frecuencia Low. Al ajustar este nivel en algunas frecuencias le permite enfatizar ciertos elementos de un sonido. (Es efectivo sólo para fuentes estéreo.)
AntiPhase Mid Sw AntiPhase MidLev	OFF, ON 0-127	Ajustes de la función Anti-Phase de la banda de frecuencia Middle Los parámetros son los mismos que para la bande de frecuencia Low.
Low Boost Sw	OFF, ON	Activa / desactiva Low Booster. Enfatiza las frecuencias de fondo para crear un sonido de bajo potente.
Low Boost Level	0-127	Si aumenta este valor obtendrá una potente gama baja. * Según los ajustes del Isolator y del filtro, este efecto puede ser difícil de distinguir.
Level	0-127	Nivel de salida

60: 3D CHORUS

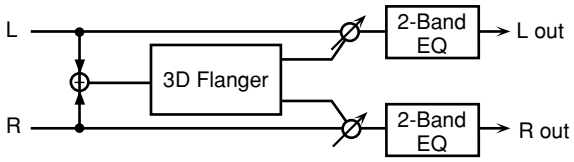
Aplica chorus 3D a un sonido. El chorus se posiciona 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.



Parámetro	Valor	Descripción
LFO Rate	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia de modulación
LFO Depth	0-127	Profundidad de modulación del efecto chorus
Phase	0-180 grados	Amplitud espacial del sonido
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el chorus.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de Filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Selecciona el método por el que el efecto se envía a los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se consigue si selecciona SPEAKER al utilizar altavoces, o PHONES si usa auriculares.
Level	0-127	Nivel de salida

61: 3D FLANGER

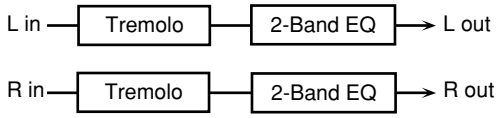
Aplica un efecto 3D al sonido flanger. El sonido flanger se posiciona 90 grados a la izquierda y 90 grados a la derecha.

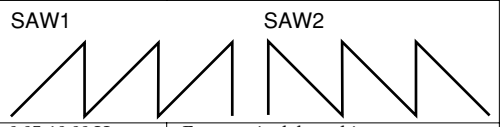


Parámetro	Valor	Descripción
LFO Rate #	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia de modulación
LFO Depth	0-127	Profundidad de modulación
Feedback #	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido flanger que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Phase	0-180 grados	Amplitud espacial del sonido
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye un sonido flanger.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de Filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Step Sw	OFF, ON	Determina si la afinación cambia en forma de intervalos (ON) o no (OFF).
Step Rate #	0.10-20.00 Hz, nota *2	Período de cambio de afinación
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus (W)
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Selecciona el método por el que el efecto se envía a los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se consigue si selecciona SPEAKER al utilizar altavoces, o PHONES su usa auriculares.
Level	0-127	Nivel de salida

62: TREMOLO

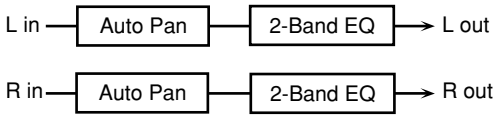
Modula cíclicamente el volumen para añadir tremolo al sonido.

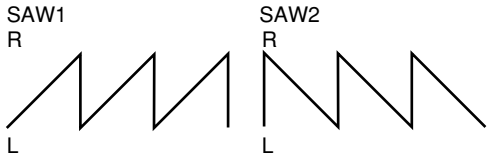


Parámetro	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Onda de modulación **TRI:** onda triangular **SQR:** onda cuadrada **SIN:** onda sinusoidal **SAW1/2:** onda de diente de sierra
		
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia del cambio
Depth #	0-127	Profundidad de aplicación del efecto
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Level	0-127	Nivel de salida

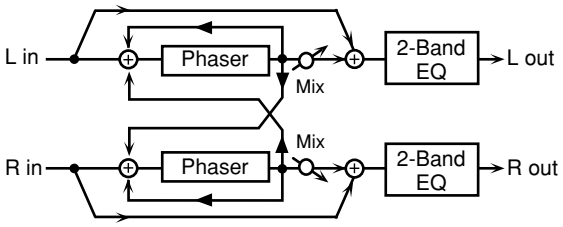
63: AUTO PAN

Modula cíclicamente la localización estéreo del sonido.



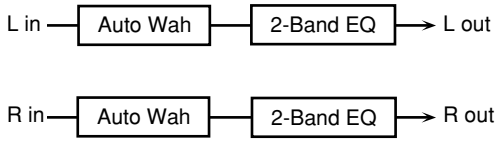
Parámetro	Valor	Descripción
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Onda de modulación **TRI:** onda triangular **SQR:** onda cuadrada **SIN:** onda sinusoidal **SAW1/2:** onda de diente de sierra
		
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia del cambio
Depth #	0-127	Profundidad de aplicación del efecto
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Level	0-127	Nivel de salida

64: St PHASER 2 (Stereo Phaser 2)



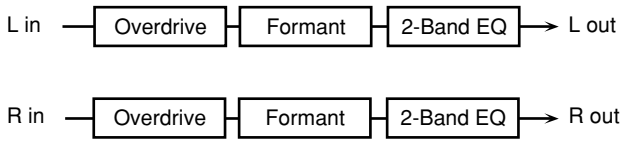
Parámetro	Valor	Descripción
Type	1, 2	Tipo de phaser El tipo 2 añade más efecto phaser a las altas frecuencias que el tipo 1.
Mode	4-STAGE, 8-STAGE 12-STAGE 16-STAGE	Número de pasos en el phaser
Polarity	INVERSE: SYNCHRO	Selecciona si las fases derecha e izquierda de la modulación son las mismas u opuestas entre ellas. **INVERSE:** Las fases derecha e izquierda son opuestas. Cuando se usa una fuente mono, se amplía el sonido. **SYNCHRO:** Las fases derecha e izquierda son idénticas. Seleccione este valor cuando entre una fuente estéreo.
Manual #	0-127	Ajusta la frecuencia básica a partir de la cual se modulará el sonido.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación
Resonance	0-127	Cantidad de realimentación
X-Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido phaser que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Mix Level	0-127	Nivel del sonido desfasado
Step Sw	OFF, ON	Determina si la afinación cambia en forma de intervalos (ON) o no (OFF).
Step Rate #	0.10-20.00 Hz, nota *2	Período de cambio de afinación
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Level	0-127	Nivel de salida

65: St AUTO WAH (Stereo Auto Wah)



Parámetro	Valor	Descripción
Filter Type	LPF, BPF	Tipo de Filtro **LPF:** El efecto wah se aplicará en una reducida gama de frecuencias. **BPF:** El efecto wah se aplica en una reducida gama de frecuencias
Sens #	0-127	Ajusta la sensibilidad con la cual se controla el filtro.
Manual #	0-127	Ajusta la frecuencia central desde la que se aplica el efecto.
Peak	0-127	Ajusta la cantidad de efecto wah que se producirá en la banda de frecuencias centrales. Seleccione un valor más alto para Q para reducir la banda de frecuencias afectada.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia de modulación
Depth #	0-127	Profundidad de modulación
Polarity	UP, DOWN	Define la dirección en la que se cambiará la frecuencia cuando el filtro wah se module. **UP:** El filtro cambia a una frecuencia más alta. **DOWN:** El filtro cambia a una frecuencia más baja.
Phase #	0-180 grados	Ajusta el grado de desplazamiento de fase de los sonidos de derecha e izquierda al aplicar el efecto wah.
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Level	0-127	Nivel de salida

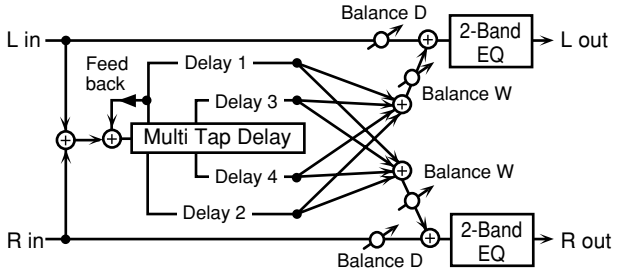
66: ST FORMN FLT (Stereo Formant Filter)



Parámetro	Valor	Descripción
Drive Sw	OFF, ON	Activa/desactiva el drive.
Drive #	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Vowel 1	a, e, i, o, u	Selecciona una vocal.
Vowel 2		
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia en la que cambian las dos vocales
Depth #	0-127	Profundidad del efecto
Manual #	0-100	Ajusta el punto en que que cambian las dos vocales. Si selecciona 50, las vocales Vowels 1 y 2 cambian en el mismo valor de tiempo. Si selecciona un valor inferior a 50 aumenta el tiempo para la Vowel 1; si el valo es superior se reduce el tiempo de Vowel 1.
Phase #	0-180 grados	Ajusta el desplazamiento de fase de los sonidos derecho e izquierdo al cambiar las dos vocales.
Keysync Sw	OFF, ON	Determina si el LFO para el cambio de vocales se reajusta en función de la señal de entrada (ON) o no (OFF).
Keysync Thresh	0-127	Nivel de volumen en el que se aplica el reajuste
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Level	0-127	Nivel de salida

67: MLT TAP DLY2 (Multi Tap Delay 2)

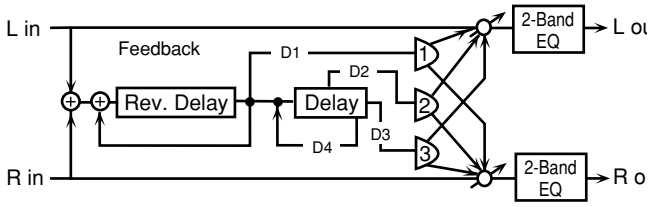
Permite conseguir times delay más largos (máx. 3000 ms) para la función Multi-Tap Delay.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay 1-4	0-3000 ms, nota *2	Ajusta el tiempo hasta que se oyen los Delays 1-4.
Feedback #	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido filtra el efecto devuelto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Delay Level 1-4	0-127	Nivel de salida de los Delays 1-4
Delay Pan 1-4	L64-63R	Localización estéreo de los Delays 1-4
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

68: REVERSE DLY2 (Reverse Delay 2)

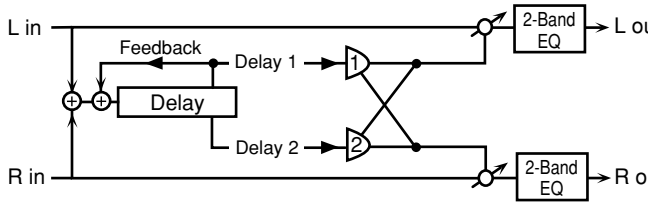
Permite conseguir times delay más largos (máx. 1500 ms) para la función Reverse Delay.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay 1-4	0-1500 ms, nota *2	Ajusta el tiempo hasta que se oyen los Delays 1-4.
Feedback 0,45 kg	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Feedback 1,81 kg		
HF Damp 1	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido filtra el efecto devuelto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
HF Damp 4		
Delay Level 1-3	0-127	Nivel de salida de los Delays 1-3
Delay Pan 1-3	L64-63R	Localización estéreo de los Delays 1-3
Threshold	0-127	Nivel de volumen en el que empieza el delay inverso
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

69: SHUFFLE DLY2 (Shuffle Delay 2)

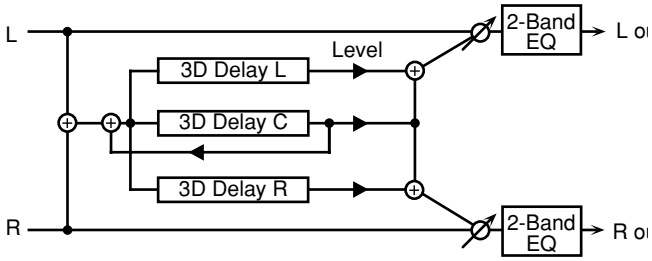
Permite conseguir times delay más largos (máx. 3000 ms) para la función Shuffle Delay.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay #	0-3000 ms, nota *2	Ajusta el tiempo hasta que se oye el delay.
Shuffle Rate #	0-100 %	Ajusta el valor (como porcentaje) del tiempo que transcurre antes de que suene el Delay B en relación con el tiempo transcurrido antes de que suene Delay A. Si selecciona el 100%, los tiempos de delay son los mismos.
Acceleration	0-15	Ajusta el tiempo que tardará el Delay Time a cambiar del ajuste actual al nuevo ajuste especificado.
Feedback #	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido filtra el efecto devuelto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Pan A, B	L64-63R	Localización estéreo de los Delays A y B
Level Bal	A100:0B-A0:100B	Balance de volumen entre Delay A y Delay B
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

70: 3D DELAY 2

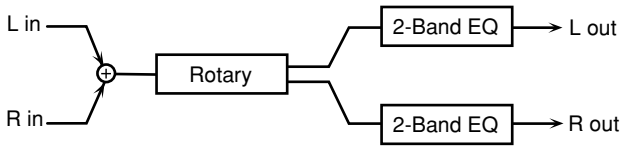
Permite conseguir times delay más largos (máx. 3000 ms) para la función 3D Delay.



Parámetro	Valor	Descripción
Delay C	0-3000 ms, nota *2	Ajusta el tiempo hasta que se oye el delay.
Delay L		
Delay R		
Feedback #	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido filtra el efecto devuelto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Level C	0-127	Nivel de salida del sonido delay
Level L		
Level R		
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Selecciona el método por el que el efecto se envía a los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se consigue si selecciona SPEAKER al utilizar altavoces, o PHONES su usa auriculares.
Level	0-127	Nivel de salida

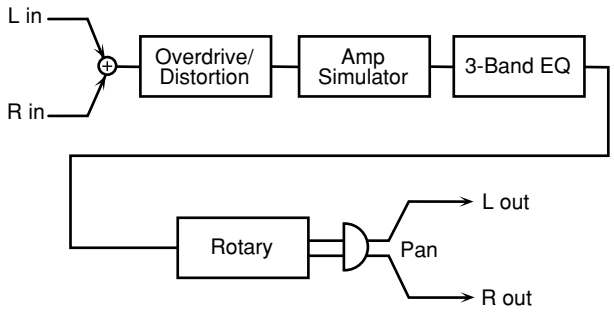
71: ROTARY 2

Este tipo ofrece una segunda simulación de altavoz rotatorio, con un potenciación de bajos.
Este efecto cuenta con las mismas especificaciones que el altavoz rotario integrado del VK-7.



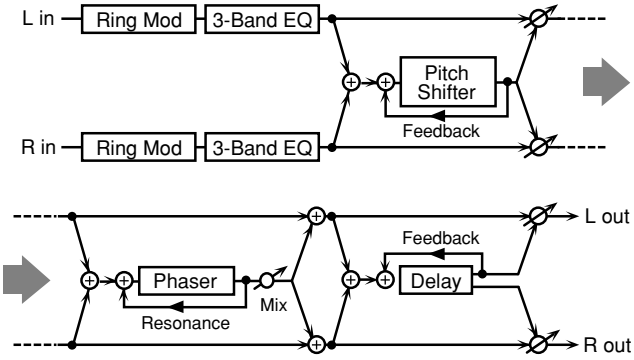
Parámetro	Valor	Descripción
Speed #	SLOW, FAST	Velocidad de giro del altavoz rotatorio
Brake #	OFF, ON	Cambia el giro del altavoz. Si se desactiva, la rotación se detiene de forma gradual. Si se activa, se reanuda la rotación de forma gradual.
Spread	0-10	Ajusta la imagen estéreo del altavoz rotatorio. Cuando más alto sea el valor seleccionado, más amplia será la imagen.
Low Slow	0,05-10,00 Hz, nota *2	Índice de baja velocidad de rotación del woofer
Low Fast	0,05-10,00 Hz, nota *2	Índice de alta velocidad de rotación del woofer
Low Trans Up	0-127	Ajusta el valor de aceleración del woofer al activar la rotación desde Slow to Fast.
Low Trans Down	0-127	Ajusta el valor de aceleración del woofer al activar la rotación desde Fast to Slow.
Low Level	0-127	Volumen del woofer
High Slow	0,05-10,00 Hz, nota *2	Ajustes del tweeter Los parámetros son los mismos que para el woofer.
High Fast	0,05-10,00 Hz, nota *2	
High Trans Up	0-127	
High Trans Down	0-127	
High Level	0-127	
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Level #	0-127	Nivel de salida

72: ROTARY MULTI



Parámetro	Valor	Descripción
OD/Dist		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva la saturación/ distorsión.
Type	OVERDRIVE, DISTORTION	Selecciona la saturación o la distorsión.
Drive #	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Tone	0-127	Calidad de sonido del efecto Overdrive/Distortion
Level	0-127	Volumen del sonido de saturación/ distorsión
Amp Simulator		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el simulador de amplificador.
Type	SMALL: BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador para guitarra **SMALL:** amplificador pequeño **BUILT-IN:** tipo de amplificador de unidad simple **2-STACK:** amplificador grande apilado doble **3-STACK:** amplificador grande apilado triple.
3 Band EQ		
Switch	OFF, ON	Activa/desactiva el ecualizador de 3 bandas.
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
Mid Freq	200-8000 Hz	Frecuencia de banda media
Mid Gain	-15-+15 dB	Frecuencia de banda media
Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Amplitud de banda media Ajuste un valor más alto a Q para reducir la banda afectada.
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Rotary		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Rotary.
Speed #	SLOW, FAST	Velocidad de giro de los rotores de banda baja y alta
Low Freq Slow	0,05-10,00 Hz, nota *2	Velocidad del rotor de banda baja para el ajuste de baja velocidad
Low Freq Fast	0,05-10,00 Hz, nota *2	Velocidad del rotor de banda baja para el ajuste de alta velocidad
Low Freq Accel	0-15	Ajusta el tiempo de cambio de la velocidad de rotación del rotor de banda baja a rotación alta (de alta a baja velocidad). Los valores bajos producen tiempos largos.
Low Freq Level	0-127	Volumen del rotor de banda baja.
HIgh Freq Slow	0,05-10,00 Hz, nota *2	Ajustes del rotor de banda alta. Los parámetros son los mismos que para el rotor de banda baja.
High Freq Fast	0,05-10,00 Hz, nota *2	
High Freq Accel	0-15	
High Freq Level	0-127	
Separation	0-127	Amplitud espacial del sonido rotatorio
Salida		
Level	0-127	Nivel de salida
Pan	L64-63R	Localización estéreo de la salida

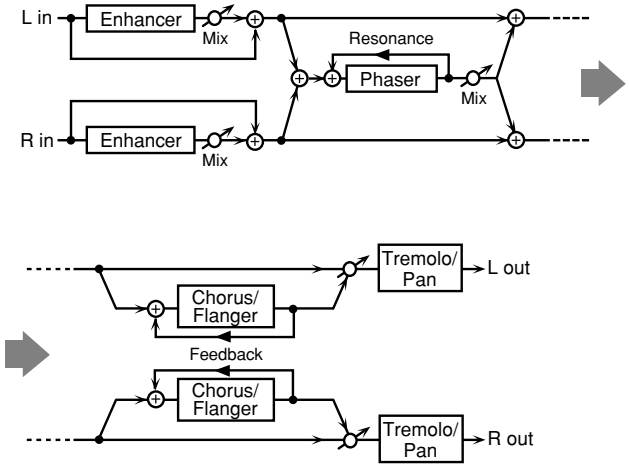
73: KEYBD MULTI (Keyboard Multi)

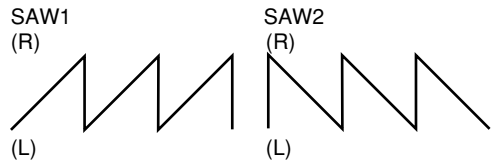


* *Efecto que aplica modulación de amplitud (AM) a la señal de entrada, produciendo sonidos similares a los de campanas.*

Parámetro	Valor	Descripción
Ring Mod		
Switch	OFF, ON	Activa/desactiva Ring Modulator.
Freq #	0-127	Frecuencia a la que se aplica la modulación
Bal #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de modulado (W)
3 Band EQ		
Switch	OFF, ON	Activa/desactiva el ecualizador de 3 bandas.
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
Mid Freq	200-8000 Hz	Frecuencia de la banda de frecuencias medias
Mid Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias medias.
Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Amplitud de la banda de frecuencias medias Ajuste un valor más alto a Q para reducir la banda de frecuencia afectada.
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Pitch Shifter		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Pitch Shifter.
Mode	1, 2, 3, 4, 5	Si se selecciona un valor alto para este parámetro dará como resultado una respuesta más lenta, pero una afinación más regular.
Coarse #1	-24-+12 semi	Ajusta la afinación del sonido desafinado en intervalos de semitones.
Fine #1	-100-+100 cent	Ajusta la afinación del sonido desafinado en intervalos de 2 centésimos.
Dly	0.0-500,0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el sonido desafinado.
Feedback #	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido desafinado que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Balance	D100:0W-D0:100W	El balance de volumen entre el sonido directo (D) y el sonido desafinado (W)
Phaser		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Phaser.
Mode	4-STAGE, 8-STAGE	Número de pasos en el phaser
Manual #	0-127	Ajusta la frecuencia básica a partir de la cual se modulará el sonido.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación
Resonance	0-127	Cantidad de realimentación
Mix	0-127	Nivel del sonido desfasado
Delay		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Delay.
Time L	0-3000 ms, nota *2	Ajusta el tiempo hasta que se oye el delay.
Time R		
Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido filtra el efecto devuelto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Salida		
Level	0-127	Nivel de salida

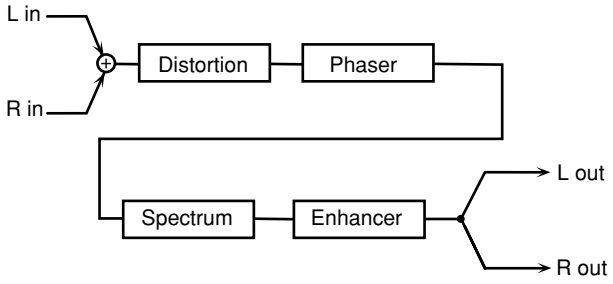
74: RHODES MULTI



Parámetro	Valor	Descripción
Enhancer		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Enhancer.
Sens #	0-127	Sensibilidad del enhancer
Mix	0-127	Nivel de los armónicos generados por el enhancer
Phaser		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Phaser.
Mode	4-STAGE, 8-STAGE	Número de pasos en el phaser
Manual #	0-127	Ajusta la frecuencia básica a partir de la cual se modulará el sonido.
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación
Resonance	0-127	Cantidad de realimentación
Mix	0-127	Nivel del sonido desfasado
Cho/Flg		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Chorus/Flanger.
Type	CHORUS, FLANGER	Selecciona tanto Chorus como Flanger.
Rate	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación
Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido flanger que se devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Pre Dly	0.0-100.0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el chorus/flanger.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de Filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus/flanger (W)
Tre/Pan		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva Tremolo/Pan.
Type	TREMOLO, AUTO PAN	Seleccina Tremolo o Pan.
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Onda de modulación **TRI:** onda triangular **SQR:** onda cuadrada **SIN:** onda sinusoidal **SAW1/2:** onda de diente de sierra
		
Rate #	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia de modulación
Depth #	0-127	Profundidad de modulación
Salida		
Level	0-127	Nivel de salida

75: JD MULTI

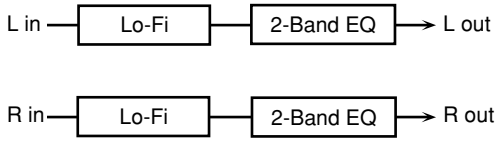
Esto permiteque los efectos Distortion (DS), Phaser (PH), Spectrum (SP) y Enhancer (EH) se conecten en serie en el orden deseado.



Parámetro	Valor	Descripción
Sequence	DS-PH-SP-EN : EN-SP-PH-DS	Orden de conexión de los efectos
Dist		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva Distortion.
Type	MELLOW DRIVE, OVERDRIVE, CRY DRIVE, MELLOW DIST, LIGHT DIST, FAT DIST, FUZZ DIST	Tipo de distorsión **MELLOW DRIVE:** Una distorsión suave, que oscurece un poco el sonido. **OVERDRIVE:** El sonido clásico de un amplificador de tubo saturado. **CRY DRIVE:** Distorsión con impulsos de alta frecuencia. **MELLOW DIST:** Sonidos como la distorsión que obtendría de un amplificador muy grande. **LIGHT DIST:** Una distorsión con un feeling intenso y brillante. **FAT DIST:** Graves realzados y agudos que producen un sonido grueso. **FUZZ DIST:** Como FAT DIST, pero con más distorsión.
Drive #	0-100	Valor de la distorsión
Level	0-100	Nivel de salida de distorsión
Phaser		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Phaser.
Manual #	50 Hz-15.0 kHz	Ajusta la frecuencia básica a partir de la cual se modulará el sonido.
Rate #	0,1-10,0 Hz	Frecuencia de modulación
Depth #	0-100	Profundidad de modulación
Resonance #	0-100	Cantidad de realimentación
Mix Level #	0-100	Nivel del sonido desfasado
Spectrum		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Spectrum.
Band1 (250Hz)	-15-+15 dB	Aumento de cada banda de frecuencia.
Band2 (500Hz)		
Band3 (1000Hz)		
Band4 (2000Hz)		
Band5 (4000Hz)		
Band6 (8000Hz)		
Width	1, 2, 3, 4, 5	Ajusta simultáneamente la profundidad de todas las bandas de frecuencia.
Enhancer		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Enhancer.
Sens	0-100	Sensibilidad del enhancer
Mix Level #	0-100	Nivel de los armónicos generados por el enhancer
Salida		
Level	0-127	Nivel de salida
Pan	L64-63R	Localización estéreo de la salida

76: St LOFI COMP (Compresión Lo-Fi estéreo)

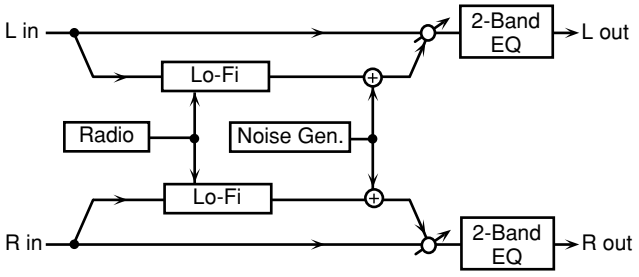
Se trata de un compresor Lo-Fi estéreo. Degrada la calidad del sonido para generar un efecto creativo.



Parámetro	Valor	Descripción
LoFi Type	1-9	Degrada la calidad del sonido. La calidad del sonido es más baja a medida que se incrementa el valor.
Pre Filter	1-6	Ajusta el tipo de filtro que se aplica al sonido antes de pasar por el efecto Lo-Fi.
Post Filter 1	1-6	Ajusta el tipo de filtro que se aplica al sonido después de pasar por el efecto Lo-Fi.
Post Filter 2	OFF, LPF, HPF	Tipo de Filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff
Post Cutoff	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

77: St LOFI NOIZ (Interferencia Lo-Fi estéreo)

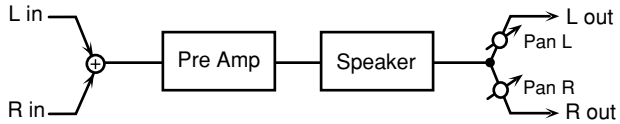
Se trata de una interferencia Lo-Fi estéreo. Además de un efecto Lo-Fi, este efecto también genera varios tipos como el ruido de un disco.



Parámetro	Valor	Descripción
LoFi Type	1-9	Degrada la calidad del sonido. La calidad del sonido es más baja a medida que se incrementa el valor.
Post Filter	OFF, LPF, HPF	Tipo de Filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Hum N Type	50 Hz, 60 Hz	Tipo de ruido
Hum N LPF	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos que se aplica al ruido. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Hum N Level	0-127	Volumen del ruido
Radio Detune #	0-127	Simula el ruido de afinación de una radio. Cuando se incrementa el valor, la afinación se desplaza.
RadioNoise Level	0-127	Volumen del ruido de la radio
W/P Noise Type	WHITE, PINK	Selecciona interferencias white o pink.
W/P LPF	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos que se aplica a las interferencias white o pink. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
White/Pink Level	0-127	Volumen de las interferencias white o pink
Disc N Type	LP, EP, SP, RND	Tipo de interferencia de grabación La frecuencia a la que se escucha la interferencia depende del tipo seleccionado.
Disc N LPF	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia de corte del filtro pasa bajos que se aplica al ruido de grabación. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Disc N Level	0-127	Volumen de la interferencia de grabación
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido del efecto (W)
Level	0-127	Nivel de salida

78: GTR AMP SIM (Simulador de amplificador de guitarra)

Es un efecto que simula el sonido de un amplificador de guitarra.



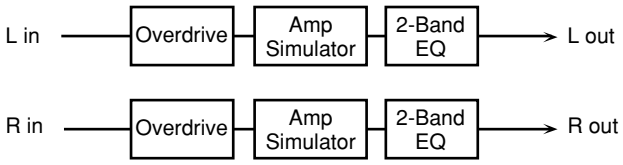
Parámetro	Valor	Descripción
Amp Simulator Sw	OFF, ON	Activa y desactiva el amplificador.
Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL 5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Tipo de amplificador para guitarra
Amp Volume #	0-127	Volumen y distorsión del amplificador
Amp Master Vol #	0-127	Volumen del preamplificador
Amp Gain	LOW, MID, HIGH	Grado de distorsión del preamplificador
Amp Presence	0-127 (MATCH DRIVE: -127 - 0)	Tono para una gama de frecuencia ultra alta
Amp Bright	OFF, ON	Si lo activa "On" produce un sonido más brillante y agudo. * Este parámetro se aplica a los tipos de preamplificadores "JC-120," "CLEAN TWIN," y "BG LEAD".
Amp Bass Amp Middle Amp Treble	0-127	Tono de intervalo de frecuencia bass/mid/treble * Middle no se puede ajustar si "MATCH DRIVE" se selecciona como Pre Amp Type.
Speaker Switch	OFF, ON	Determina si la señal pasa a través del altavoz (ON), o no (OFF).
SP Type	(Consulte la tabla siguiente).	Tipo de altavoz
Mic Setting	1, 2, 3	Ajusta la situación del micro capturando el sonido del altavoz. Puede ajustarse en tres pasos de 1 a 3 siendo el micro más distante a medida que sube el valor.
Mic Level	0-127	Volumen del micro
Direct Level	0-127	Volumen del sonido directo
Level #	0-127	Nivel de salida
Pan #	L64-63R	Localización estéreo de la salida

Especificaciones de cada tipo de altavoz

La columna del altavoz indica el diámetro de cada unidad (en pulgadas) y el número de unidades.

Tipo	Mueble	Altavoz	Micrófono
SMALL 1	caja con abertura por detrás	10	dinámico
SMALL 2	caja con abertura por detrás	10	dinámico
MIDDLE	abertura por detrás	12 x 1	dinámico
JC-120	abertura por detrás	12 x 2	dinámico
BUILT IN 1	abertura por detrás	12 x 2	dinámico
BUILT IN 2	abertura por detrás	12 x 2	condensador
BUILT IN 3	abertura por detrás	12 x 2	condensador
BUILT IN 4	abertura por detrás	12 x 2	condensador
BUILT IN 5	abertura por detrás	12 x 2	condensador
BG STACK 1	caja sellada	12 x 2	condensador
BG STACK 2	caja grande sellada	12 x 2	condensador
MS STACK 1	caja grande sellada	12 x 4	condensador
MS STACK 2	caja grande sellada	12 x 4	condensador
METAL STACK	grande doble apilado	12 x 4	condensador
2-STACK:	grande doble apilado	12 x 4	condensador
3-STACK:	grande triple apilado	12 x 4	condensador

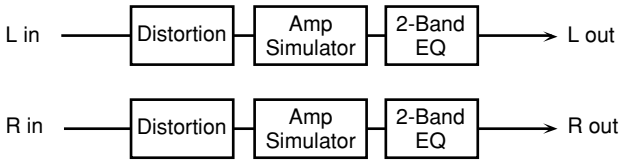
79: STEREO OD (Ignorar estéreo)



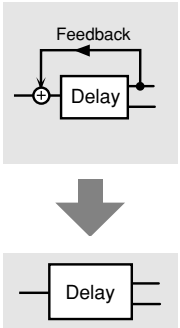
Parámetro	Valor	Descripción
Drive #	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Tone	0-127	Calidad de sonido del efecto Overdrive
Amp Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el simulador de amplificador.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador para guitarra **SMALL:** amplificador pequeño **BUILT-IN:** tipo de amplificador de unidad simple **2-STACK:** amplificador grande apilado doble **3-STACK:** amplificador grande apilado triple.
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Level	0-127	Nivel de salida

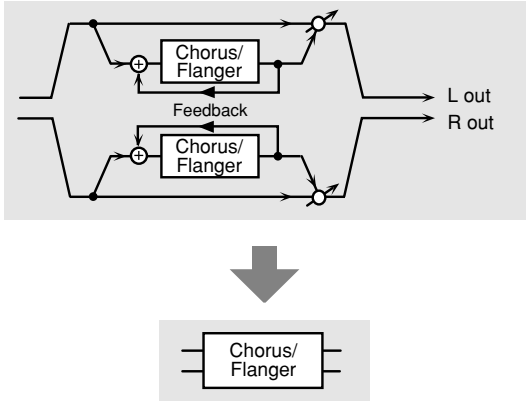
80: STEREO DIST (Distorsiónestéreo)

Los parámetros son los mismos que para "79: STEREO OD."

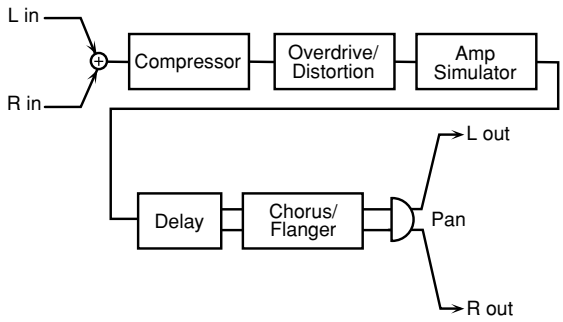


En esta sección, el Delay y Chorus/Flanger se muestran en diagramas. Cuando más adelante hablemos de estos mismos efectos, puede consultar también estos diagramas.



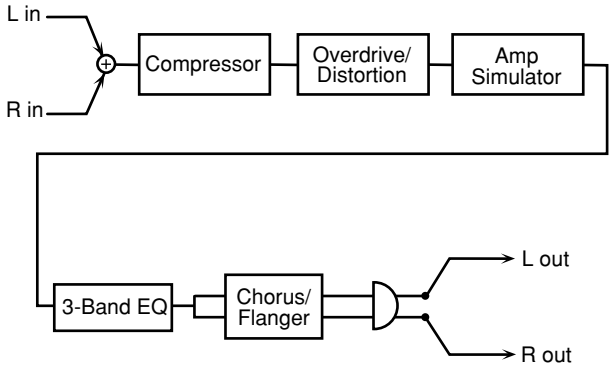


81: GTR MULTI A (Multi guitarra A)



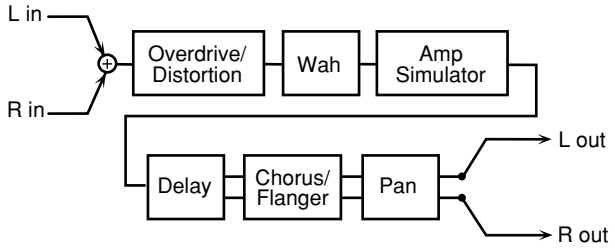
Parámetro	Valor	Descripción
Compresor		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el compresor.
Attack	0-127	Ajusta la velocidad a la que se inicia la compresión.
Sustain	0-127	Ajusta la duración de la compresión.
Level #	0-127	Volumen del sonido del compresor
OD/Dist		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva la saturación/distorsión.
Type	OVERDRIVE, DISTORTION	Selecciona la saturación o la distorsión.
Drive #	0-127	Valor de la distorsión También cambia el volumen.
Tone	0-127	Calidad de sonido del efecto Overdrive/ Distortion
Level	0-127	Volumen del sonido de saturación/ distorsión
Amp Simulator		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el simulador de amplificador.
Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador para guitarra **SMALL:** amplificador pequeño **BUILT-IN:** tipo de amplificador de unidad simple **2-STACK:** amplificador grande apilado doble **3-STACK:** amplificador grande apilado triple.
Delay		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Delay.
Time L Time R	0-3000 ms, nota *2	Ajusta el tiempo hasta que se oye el delay.
Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido filtra el efecto devuelto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Cho/Flg		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Chorus/Flanger.
Type	CHORUS, FLANGER	Selecciona tanto Chorus como Flanger.
Rate	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación
Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido flanger que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
PreDly	0.0-100.0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el chorus/ flanger.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de Filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus/flanger (W)
Salida		
Level	0-127	Nivel de salida
Pan	L64-63R	Localización estéreo de la salida

82: GTR MULTI B (Multi guitarra B)



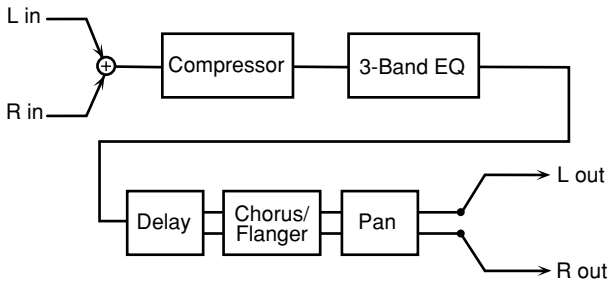
Parámetro	Valor	Descripción
Compresor		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el compresor.
Attack	0-127	Ajusta la velocidad a la que se inicia la compresión.
Sustain	0-127	Ajusta la duración de la compresión.
Level #	0-127	Volumen del sonido del compresor
OD/Dist		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva la saturación/distorsión.
Type	OVERDRIVE, DISTORTION	Selecciona la saturación o la distorsión.
Drive #	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Tone	0-127	Calidad de sonido del efecto Overdrive/ Distortion
Level	0-127	Volumen del sonido de saturación/distorsión
Amp Simulator		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el simulador de amplificador.
Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador para guitarra **SMALL:** amplificador pequeño **BUILT-IN:** tipo de amplificador de unidad simple **2-STACK:** amplificador grande apilado doble **3-STACK:** amplificador grande apilado triple.
3 Band EQ		
Switch	OFF, ON	Activa/desactiva el ecualizador de 3 bandas.
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
Mid Freq	200-8000 Hz	Frecuencia de la banda de frecuencias medias
Mid Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias medias.
Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Amplitud de la banda de frecuencias medias Ajuste un valor más alto a Q para reducir la banda de frecuencia afectada.
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Cho/Flg		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Chorus/Flanger.
Type	CHORUS, FLANGER	Selecciona tanto Chorus como Flanger.
Rate	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación
Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido flanger que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
PreDly	0.0-100.0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el chorus/ flanger.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de Filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus/flanger (W)
Salida		
Level	0-127	Nivel de salida
Pan	L64-63R	Localización estéreo de la salida

83: GTR MULTI C (Multi guitarra C)



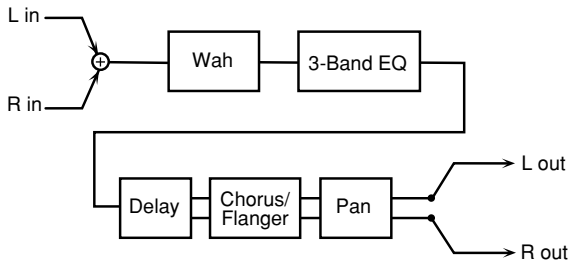
Parámetro	Valor	Descripción
OD/Dist		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva la saturación/distorsión.
Type	OVERDRIVE, DISTORTION	Selecciona la saturación o la distorsión.
Drive #	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Tone	0-127	Calidad de sonido del efecto Overdrive/Distortion
Level	0-127	Volumen del sonido de saturación/distorsión
Wah		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva Auto Wah.
Filter Type	LPF, BPF	Tipo de Filtro **LPF:** El efecto wah se aplicará en una reducida gama de frecuencias. **BPF:** El efecto wah se aplica en una reducida gama de frecuencias
Rate	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación
Sens	0-127	Ajusta la sensibilidad con la cual se controla el filtro.
Manual #	0-127	Ajusta la frecuencia central desde la que se aplica el efecto.
Peak	0-127	Ajusta la cantidad de efecto wah que se producirá en la banda de frecuencias centrales. Seleccione un valor más alto para Q para reducir la banda de frecuencias afectada.
Amp Simulator		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el simulador de amplificador.
Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Tipo de amplificador para guitarra **SMALL:** amplificador pequeño **BUILT-IN:** tipo de amplificador de unidad simple **2-STACK:** amplificador grande apilado doble **3-STACK:** amplificador grande apilado triple.
Delay		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Delay.
Time L	0 -3000 ms nota *2	Ajusta el tiempo hasta que se oye el delay.
Time R		
Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido filtra el efecto devuelto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Cho/Flg		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Chorus/Flanger.
Type	CHORUS, FLANGER	Selecciona tanto Chorus como Flanger.
Rate	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación
Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido flanger que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
PreDly	0.0-100.0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el chorus/flanger.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de Filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus/flanger (W)
Salida		
Level	0-127	Nivel de salida
Pan	L64-63R	Localización estéreo de la salida

84: CL GTR MLT A (Guitarra limpia Multi A)



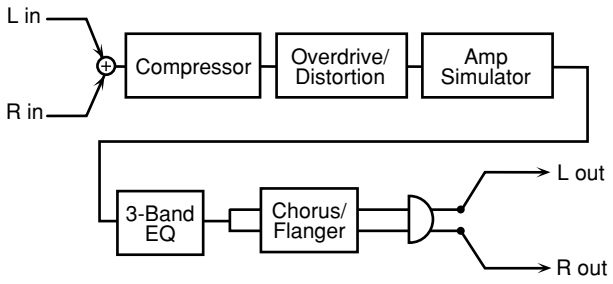
Parámetro	Valor	Descripción
Compresor		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el compresor.
Attack	0-127	Ajusta la velocidad a la que se inicia la compresión.
Sustain	0-127	Ajusta la duración de la compresión.
Level #	0-127	Volumen del sonido del compresor
3 Band EQ		
Switch	OFF, ON	Activa/desactiva el ecualizador de 3 bandas.
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
Mid Freq	200-8000 Hz	Frecuencia de la banda de frecuencias medias
Mid Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias medias.
Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Amplitud de la banda de frecuencias medias Ajuste un valor más alto para Q para reducir la banda de frecuencias afectada.
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Delay		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Delay.
Time L	0-3000 ms, nota*2	Ajusta el tiempo hasta que se oye el delay.
Time R		
Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido filtra el efecto devuelto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Cho/Flg		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Chorus/Flanger.
Type	CHORUS, FLANGER	Selecciona tanto Chorus como Flanger.
Rate	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación
Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido flanger que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el chorus/flanger.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de Filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus/flanger (W)
Salida		
Level	0-127	Nivel de salida
Pan	L64-63R	Localización estéreo de la salida

85: CL GTR MLT B (Guitarra limpia Multi B)



Parámetro	Valor	Descripción
Wah		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva Auto Wah.
Filter Type	LPF, BPF	Tipo de Filtro **LPF:** El efecto wah se aplicará en una reducida gama de frecuencias. **BPF:** El efecto wah se aplica en una reducida gama de frecuencias
Rate	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia de modulación
Mod Depth	0-127	Profundidad de modulación
Sens	0-127	Ajusta la sensibilidad con la cual se controla el filtro.
Manual #	0-127	Ajusta la frecuencia central desde la que se aplica el efecto.
Peak	0-127	Ajusta la cantidad de efecto wah que se producirá en la banda de frecuencias centrales. Ajuste un valor más alto para Q para reducir la banda de frecuencias afectada.
3 Band EQ		
Switch	OFF, ON	Activa/desactiva el ecualizador de 3 bandas.
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
Mid Freq	200-8000 Hz	Frecuencia de la banda de frecuencias medias
Mid Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias medias.
Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Amplitud de la banda de frecuencias medias Seleccione un valor más alto para Q para reducir la banda de frecuencias afectada.
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Delay		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Delay.
Time L Time R	0-3000 ms, nota *2	Ajusta el tiempo hasta que se oye el delay.
Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido filtra el efecto devuelto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de delay (W)
Cho/Flg		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Chorus/Flanger.
Type	CHORUS, FLANGER	Selecciona tanto Chorus como Flanger.
Rate	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación
Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido flanger que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
PreDly	0.0-100.0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el sonido del chorus/flanger.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de Filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus/flanger (W)
Salida		
Level	0-127	Nivel de salida
Pan	L64-63R	Localización estéreo de la salida

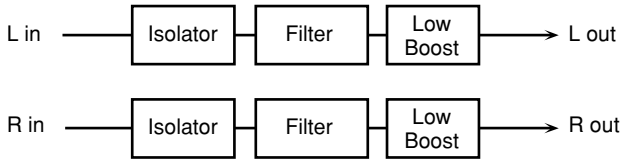
86: BASS MULTI



Parámetro	Valor	Descripción
Compresor		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el compresor.
Attack	0-127	Ajusta la velocidad a la que se inicia la compresión.
Sustain	0-127	Ajusta la duración de la compresión.
Level #	0-127	Volumen del sonido del compresor
OD/Dist		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva la saturación/ distorsión.
Type	OVERDRIVE, DISTORTION	Selecciona la saturación o la distorsión.
Drive #	0-127	Grado de distorsión También cambia el volumen.
Level	0-127	Volumen del sonido de saturación/ distorsión
Amp Simulator		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el simulador de amplificador.
Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK	Tipo de amplificador para bajo **SMALL:** amplificador pequeño **BUILT-IN:** tipo de amplificador de unidad simple **2-STACK:** amplificador grande apilado doble
3 Band EQ		
Switch	OFF, ON	Activa/desactiva el ecualizador de 3 bandas.
Low Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias bajas
Mid Freq	200-8000 Hz	Frecuencia de la banda de frecuencias medias
Mid Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias medias.
Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Amplitud de la banda de frecuencias medias Ajuste un valor más alto para Q para reducir la banda de frecuencias afectada.
High Gain	-15-+15 dB	Gain de la banda de frecuencias altas.
Cho/Flg		
Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el Chorus/Flanger.
Type	CHORUS, FLANGER	Selecciona tanto Chorus como Flanger.
Rate	0,05-10,00 Hz, nota *2	Frecuencia de modulación
Profundidad	0-127	Profundidad de modulación
Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido flanger que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
PreDly	0.0-100.0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el chorus/flanger.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de Filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Balance #	D100:0W-D0:100W	El volumen se equilibra entre el sonido directo (D) y el sonido de chorus/ flanger (W)
Salida		
Level	0-127	Nivel de salida
Pan	L64-63R	Localización estéreo de la salida

87: ISOLATOR 2

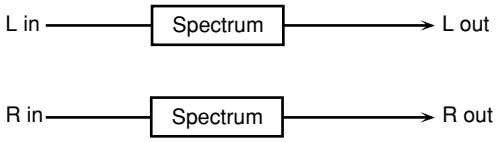
Añade un filtro al efecto ISOLATOR. Isolator es un ecualizador que corta radicalmente el volumen de las frecuencias seleccionadas, permitiendo crear efectos especiales al sonido cortando el volumen en varias bandas de frecuencia.



Parámetro	Valor	Descripción
Level Low #	-60-+4 dB	Realza o corta cada una de las bandas de frecuencias High, Middle, y Low. En -60 dB, el sonido es inaudible. 0 dB es equivalente al nivel de entrada del sonido.
Level Middle #		
Level High #		
AntiPhase Low Sw	OFF, ON	Activa y desactiva la función Anti-Phase para las bandas de frecuencias bajas. Cuando se activa, se invierte la fase de una copia estéreo del sonido y se añade a la señal.
AntiPhase Lo Lev	0-127	Ajusta los ajustes del nivel de la banda de frecuencia Low. Al ajustar este nivel en algunas frecuencias le permite enfatizar ciertos elementos de un sonido. (Es efectivo sólo para fuentes estéreo.)
AntiPhase Mid Sw	OFF, ON	Ajustes de la función Anti-Phase de la banda de frecuencia Middle Los parámetros son los mismos que para las bandas de frecuencias bajas.
AntiPhase MidLev	0-127	
Filter Switch	OFF, ON	Activa y desactiva el filtro.
Filter Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Tipo de Filtro **LPF:** Pasa frecuencias por debajo del corte. **BPF:** Pasa frecuencias cerca del corte. **HPF:** Pasa frecuencias por encima del corte. **NOTCH:** Pasa frecuencias distintas de aquellas que se encuentran cerca del corte.
Cutoff Freq	0-127	Frecuencia básica del filtro Ajústelo cerca de cero, la frecuencia de corte será más baja; ajústelo cerca de 127, la frecuencia de corte será más alta.
Resonance	0-127	Nivel de resonancia del filtro Si aumenta el ajuste se incrementa el volumen de la resonancia cerca de la frecuencia de corte.
Filter Slope	-12, -24 dB	Inclinación de la atenuación del filtro **-24 dB por octava:** fuerte **-12 dB por octava:** suave
Filter Gain	0 -24 dB	Compensa las reducciones de volumen en las gamas de frecuencia seleccionada causada por algunos filtros. El nivel de compensación aumenta cuando aumenta el valor, elevando el volumen.
Low Boost Sw	OFF, ON	Activa / desactiva Low Booster. Enfatiza las frecuencias de fondo para crear un sonido de bajo potente.
Low Boost Level	0-127	Si aumenta este valor obtendrá una potente gama baja. * Según los ajustes del Isolator y del filtro, este efecto puede ser difícil de distinguir.
Level	0-127	Nivel de salida

88: St SPECTRUM (Espectro estéreo)

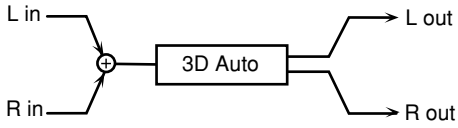
Se trata de espectro estéreo. Espectro es un tipo de filtro que modifica el timbre elevando o reduciendo el nivel de gamas de frecuencias específicas.



Parámetro	Valor	Descripción
250Hz Gain	-15-+15 dB	Aumento de cada banda de frecuencia.
500Hz Gain		
1.000Hz Gain		
1.250Hz Gain		
2.000Hz Gain		
3.150Hz Gain		
4.000Hz Gain		
8.000Hz Gain		
Band Width Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ajusta simultáneamente la profundidad de todas las bandas de frecuencia.
Level #	0-127	Nivel de salida

89: 3D AUTO SPIN

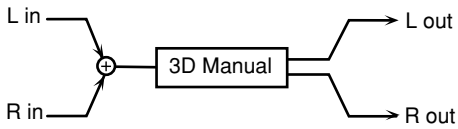
Hace girar el sonido en el campo estéreo.



Parámetro	Valor	Descripción
Azimuth	L180-R180	Ajusta la ubicación donde se detiene el sonido cuando la rotación se detiene. Un ajuste de las posiciones "0" en el centro del sonido.
Speed #	0,05-10,00 Hz, nota *2	Velocidad de la rotación
Clockwise	-, +	Dirección de la rotación **-:** rotación en sentido antihorario **+:** rotación en sentido horario
Turn #	OFF, ON	Detiene o inicia la rotación. **ON:** El sonido gira. **OFF:** La rotación se detiene en la posición especificada por Azimuth.
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Selecciona el método por el que el efecto se envía a los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se consigue si selecciona SPEAKER al utilizar altavoces, o PHONES su usa auriculares.
Level	0-127	Nivel de salida

90: 3D MANUAL

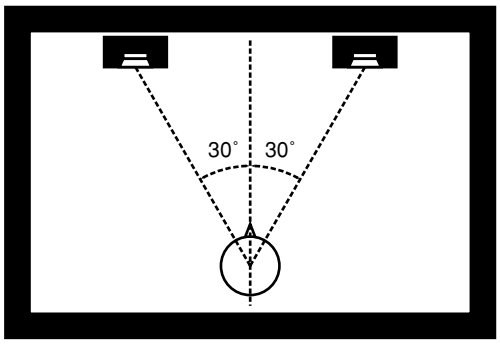
Coloca el efecto 3D en la posición deseada.



Parámetro	Valor	Descripción
Azimuth #	L180-R180	Especifica la posición. Un ajuste de las posiciones "0" en el centro del sonido.
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Selecciona el método por el que el efecto se envía a los jacks OUTPUT. El efecto 3D óptimo se consigue si selecciona SPEAKER al utilizar altavoces, o PHONES su usa auriculares.
Level	0-127	Nivel de salida

Cuando se utilizan efectos 3D

Los siguientes efectos 3D utilizan tecnología RSS (Roland Sound Space) para crear una sensación de espacio que no se puede producir mediante delay, reverb, chorus, etc.
48: 3D DELAY
60: 3D CHORUS
61: 3D FLANGER
70: 3D DELAY 2
89: 3D AUTO SPIN
90: 3D MANUAL
Al utilizar estos efectos, recomendamos que posicione sus altavoces de la siguiente manera. También, asegúrese de que los altavoces mantengan una distancia suficiente de la pared en cada lado.



Si el altavoz izquierdo y derecho se encuentran demasiado separados o bien si hay demasiada reverberación, no se notará el efecto 3D completo.
Cada uno de estos efectos tiene un parámetro "Output Mode". Si desea que el sonido de los jacks OUTPUT se oiga a través de los altavoces, seleccione "SPEAKER." Si desea que el sonido se oiga a través de los auriculares, seleccione "PHONES." De esta forma se asegura que el efecto 3D sea óptimo. Si este parámetro no se ajusta correctamente, no se conseguirá el efecto 3D total.

nota *1:

(Semicorchea), (Tresillo de corchea), (Semicorchea punteada), (Corchea),

(Tresillo de negra), (Negra punteada), (Negra), (Tresillo de blanca),

(Negra punteada), (Blanca)

nota *2:

(Tresillo de semifusa), (Semifusa), (Tresillo de fusa),

(Fusa), (Tresillo de semicorchea), (Fusa punteada),

(Semicorchea), (Tresillo de corchea), (Semicorchea punteada),

(Corchea), (Tresillo de negra), (Negra punteada),

(Negra), (Tresillo de blanca), (Negra punteada), (Blanca),

(Tresillo de redonda), (Blanca punteada), (Redonda),

(Tresillo de doble nota), (Redonda punteada), (Doble nota)

Parámetros Chorus

El efecto de la unidad Chorus XV-5050 puede utilizarse como una unidad de retardo estéreo.
Estos ajustes le permiten seleccionar chorus o delay, y las características del tipo de efecto seleccionado.

Parámetro	Valor	Descripción
Type	0 (OFF), 1 (CHORUS), 2 (DELAY), 3 (CHORUS),	Selecciona tanto Chorus como Delay. **0 (OFF):** No se utiliza ni Chorus ni Delay **1 (CHORUS):** Se utiliza Chorus. **2 (DELAY):** Se utiliza Delay. **3 (GM2 CHORUS):** Se utiliza Chorus GM2.
Tipo: 1 (CHORUS)		
Cho Rate	0,05-10,00 Hz	Frecuencia de modulación
Cho Depth	0-127	Profundidad de modulación
Cho PreDly	0.0-100.0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye el chorus.
Chorus Feedback	0-127	Ajusta la cantidad de sonido chorus que devuelve al efecto.
Cho Filter Type	OFF, LPF, HPF	Tipo de Filtro **OFF:** No se utiliza ningún filtro. **LPF:** recorta la banda de frecuencia por encima de Cutoff Freq **HPF:** recorta la banda de frecuencia por debajo de Cutoff Freq
Cho Cutoff	200-8000 Hz	Frecuencia básica del filtro
Cho Phase	0-180 grados	Amplitud espacial del sonido
Tipo: 2 (DELAY)		
Delay L Delay R Delay C	0-1000 ms, nota	Ajusta el tiempo hasta que se oye el delay.
Dly Feedback	-98-+98 %	Ajusta la cantidad del sonido delay que devuelve al efecto. Los ajustes negativos (-) invierten la fase.
Dly HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el sonido filtra el efecto devuelto. Si no desea filtrar las altas frecuencias, seleccione BYPASS.
Dly L Level Dly R Level Dly C Level	0-127	Volumen de cada delay
Tipo: 3 (GM2 CHORUS)		
Chorus level	0-127	Volumen del sonido chorus
Chorus Feedback	0-127	Ajusta la cantidad de sonido chorus que devuelve al efecto.
Chorus Pre-LPF	0-7	Corta la gama de frecuencias altas del sonido del chorus. Los valores altos cortan la frecuencias más altas.
Chorus Delay	0-127	Ajusta el tiempo hasta que se oye el chorus.
Chorus Rate	0-127	Frecuencia de modulación
Chorus Depth	0-127	Profundidad de modulación
Chorus Send to Rev	0-127	Ajusta la cantidad de sonido chorus enviada al reverb.

nota:

(Tresillo de semifusa), (Semifusa), (Tresillo de fusa),

(Fusa), (Tresillo de semicorchea), (Fusa punteada),

(Semicorchea), (Tresillo de corchea), (Semicorchea punteada),

(Corchea), (Tresillo de negra), (Negra punteada),

(Negra), (Tresillo de blanca), (Negra punteada), (Blanca),

(Tresillo de redonda), (Blanca punteada), (Redonda),

(Tresillo de doble nota), (Redonda punteada), (Doble nota)

Parámetros Reverb

Estos ajustes permiten seleccionar el tipo de reverb deseado y sus características.

Parámetro	Valor	Descripción
Type	0 (OFF), 1 (REVERB), 2 (SRV ROOM), 3 (SRV HALL), 4 (SRV PLATE), 5 (GM2 REVERB)	Tipo de reverb **0 (OFF):** El reverb no se utiliza. **1 (REVERB),** Reverb normal **2 (SRV ROOM):** Simula reflexiones típicas de la acústica de habitación. **3 (SRV HALL),** Simula reflexiones típicas de la acústica de una sala de conciertos. **4 (SRV PLATE),** Simula una placa reverb, una unidad reverb de tipo artificial muy conocida que deriva su sonido de la vibración de una placa metálica. **5 (GM2 REVERB)** GM2 Reverb
Tipo: 1 (REVERB)		
Tipo de Reverb	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2 DELAY, PAN-DELAY	Tipo de reverb/delay **ROOM1:** reverb corto de alta densidad **ROOM2:** reverb corto de baja densidad **STAGE1:** reverb de reverberación posterior larga. **STAGE2:**reverberación con fuertes reflexiones anteriores **HALL1:** reverb de sonido muy claro. **HALL2:** reverberación intensa **DELAY:** Efecto delay convencional **PAN DELAY:** Efecto delay con ecos que panoramizan a izquierda y derecha
Reverb Time	0-127	Duración de la reverberación (Tipo: ROOM1-HALL2) Tiempo de retardo (Tipo: DELAY, PAN-DELAY)
Rev HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el contenido del sonido reverb de alta frecuencia se corta o "se amortigua." Si no desea amortiguar las altas frecuencias, seleccione este parámetro a BYPASS.
Reverb Feedback	0-127	Ajusta la cantidad de feedback del delay cuando el tipo de ajuste es DELAY o PAN-DELAY.
Tipo: 2 (SRV ROOM) / 3 (SRV HALL) / 4 (SRV PLATE)		
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Ajusta el tiempo hasta que se oye la reverberación.
Time	0-127	Duración del reverb
Size	1-8	Tamaño de la habitación o sala simulada.
High Cut	160 Hz-12.5 kHz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual se filtra el contenido del sonido reverb de alta frecuencia. Si no desea reducir las altas frecuencias del reverb, seleccione este parámetro a BYPASS.
Density	0-127	Densidad del reverb
Diffusion	0-127	Ajusta el cambio de densidad del reverb en el tiempo. Cuanto más alto es el valor, más aumenta la densidad con el tiempo. (El efecto de este ajuste es más pronunciado con los tiempos de reverberación largos.)
LF Damp	50-4000 Hz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por debajo de la cual el contenido del sonido reverb de baja frecuencia se reduce o "se amortigua." Si no desea amortiguar las altas frecuencias, seleccione este parámetro a BYPASS.
LF Damp Gain	-36 0 dB	Ajusta la cantidad de amortiguación aplicada a la gama de frecuencia seleccionada con LF Damp. Con un ajuste de "0," no hay reducción del contenido de baja frecuencia del reverb.
HF Damp	4000 Hz-12.5 kHz, BYPASS	Ajusta la frecuencia por encima de la cual el contenido del sonido reverb de alta frecuencia se reduce o "se amortigua." Si no desea amortiguar las altas frecuencias, seleccione este parámetro a BYPASS.
LF Damp Gain	-36 0 dB	Ajusta la cantidad de amortiguación aplicada a la gama de frecuencia seleccionada con HF Damp. Con un ajuste de "0," no hay reducción del contenido de alta frecuencia del reverb.
Tipo: 5 (GM2 REVERB)		
Level	0-127	Nivel de salida de la reverberación.
Character	0-7	Tipo de reverb **0–5:** reverb **6, 7:** delay
Pre-LPF	0-7	Corta la gama de frecuencias altas del sonido que entra en el reverb. Los valores altos cortan las frecuencias más altas.
Time	0-127	Duración del reverb
Delay Feedback	0-127	Ajusta la cantidad del sonido delay que se devuelve al efecto cuando el ajuste del Reverb Character es 6 ó 7.

Copiar Ajustes de Efecto

Puede copiar los ajustes de efecto de cualquier Patch, Performance, o Rhythm Set a los previamente seleccionados Patch, Performance, o Rhythm Set. Esto puede ahorrarle mucho tiempo y trabajo cuando están ajustando los efectos.

1. **Compruebe que haya seleccionado el Performance, Patach o Rhythm Set que desea copiar.**
2. **Pulse [UTILITY] hasta que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al grupo de parámetros de la línea superior de la pantalla.**
4. **Gire [VALUE] para seleccionar "COPY EFFECT."**
5. **USE [◄ CURSOR]/[CURSOR ►] and [VALUE] to choose the desired settings.**
6. **Pulse [ENTER] para realizar la copia.**

   * *Para cancelar, pulse [EXIT].*
7. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PLAY.**

   Aparece el símbolo "*" a la izquierda del nombre de Patch/ Performance/Rhythm Set, indicando que se ha realizado la copia.

Parámetro	Valor	Descripción
Source	PERFORM, PATCH, RHYTHM	Selecciona la fuente conteniendo los ajustes que desea copiar.
(nombre de Performance/Patch/ Rhythm Set)		
Type	MFX, CHORUS, REVERB	Selecciona el tipo de efecto de la fuente.
From	MFX-A–C	Selecciona los multiefectos de donde se copiaran los ajustes. * Esto se puede ajustar solamente cuando se selecciona "PERFORM" para la fuente y "MFX" para el Tipo.
To	MFX-A–C	Selecciona los multiefectos a los que desee copiar los ajustes. * Esto se puede ajustar solamente cuando se selecciona "PERFORM" para la fuente y "MFX" para el Tipo.

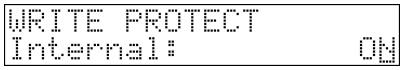
Capítulo 5 Guardar un sonido que cree

Guardar ediciones en la memoria interna del XV-5050 (WRITE)

Si desactiva el equipo o selecciona otro Patch, Grupo de percusión, o Interpretación una vez haya modificado un Patch, Grupo de percusión o Interpretación, los cambios realizados se perderán. Si desea conservar la información, guárdela en la memoria USER del XV-5050.

Internal Write Protect

El ajuste Internal Write Protect se proporciona para ayudar a prevenir la sobrescritura accidental de la información de la memoria USER. Al guardar nueva información en la memoria USER, debe desactivar Internal Write Protect. Si intenta escribir información cuando está activado, aparecerá la siguiente pantalla.

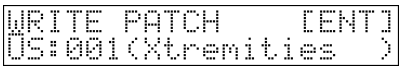


Cambie el ON visualizado a OFF y pulse [ENTER] para desactivar Internal Write Protect. Pulse de nuevo [ENTER], y la información se escribirá en la memoria USER.

Una vez haya desactivado Internal Write Protect, permanecerá desactivado hasta que apague el XV-5050.

Guardar un Patch (PATCH WRITE)

1. **Compruebe que haya seleccionado el patch que desea guardar.**
2. **Pulse [UTILITY], de forma que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al ángulo superior izquierdo de la pantalla.**
4. **Gire [VALUE] para seleccionar "WRITE PATCH."**



5. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al ángulo inferior derecho de la pantalla.**
6. **Gire [VALUE] para seleccionar el número de la ubicación de memoria en la que desea guardar el patch (área USER).**
7. **Pulse [ENTER] para guardar el patch.**
   * *Para cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].*
8. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PATCH PLAY.**

CONSEJO

Manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [UTILITY], puede desplazarse directamente a la pantalla PATCH WRITE.

Guardar un Grupo de percusión

1. **Compruebe que haya seleccionado el grupo de percusión que desea guardar.**
2. **Pulse [UTILITY], de forma que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al ángulo superior izquierdo de la pantalla.**
4. **Gire [VALUE] para seleccionar "WRITE RHYTHM."**

5. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al ángulo inferior derecho de la pantalla.**
6. **Gire [VALUE] para seleccionar el número de la ubicación de memoria en la que desea guardar el grupo de percusión (área USER).**
7. **Pulse [ENTER] para guardar el grupo de percusión.**
   * *Para cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].*
8. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla RHYTHM PLAY.**

CONSEJO

Manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [UTILITY], puede desplazarse directamente a la pantalla RHYTHM WRITE.

Guardar una interpretación

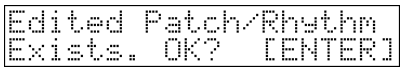
1. **Compruebe que haya seleccionado la interpretación que desea guardar.**
2. **Pulse [UTILITY], de forma que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al ángulo superior izquierdo de la pantalla.**
4. **Gire [VALUE] para seleccionar "WRITE PERFORM."**

5. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al ángulo inferior derecho de la pantalla.**
6. **Gire [VALUE] para seleccionar el número de la ubicación de memoria en la que desea guardar la interpretación (área USER).**
7. **Pulse [ENTER] para guardar la interpretación.**
   * *Para cancelar el procedimiento, pulse [EXIT].*
8. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PERFORM PLAY.**

CONSEJO

Manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [UTILITY], puede desplazarse directamente a la pantalla PERFORM WRITE.

Si cambia los ajustes de un patch/grupo de percusión sin haber guardado el patch/grupo de percusión, y a continuación intenta guardar la interpretación, se visualizará el siguiente mensaje en la pantalla.



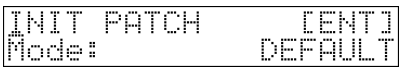
Al pulsar [ENTER], sólo se guardan los ajustes de la interpretación; los cambios en los ajustes de patches/grupos de percusión no se guardarán. Si no desea guardar los ajustes de patches/grupos de percusión, pulse [EXIT], guarde el patch o grupo de percusión con sus ajustes cambiados en primer lugar, y a continuación guarde la interpretación.

Inicializar un sonido (INIT)

Esta función restaura todos los parámetros en el patch, interpretación, grupo de percusión o tono de percusión actual, a sus ajustes estándar o ajustes por defecto (INITIALIZE).

* *Al reproducir un patch, interpretación, grupo o tono de percusión, lo que realmente hace es reproducirlo desde la memoria temporal del XV-5050 — el patch, interpretación, grupo o tono de percusión se copia de forma instantánea en la memoria temporal al seleccionarlo. Durante la inicialización, sólo queda afectada la copia, no la versión guardada en la memoria. Si desea restaurar todos los ajustes del XV-5050 a sus valores por defecto, ejecute la operación Factory Reset. (p. 15)*

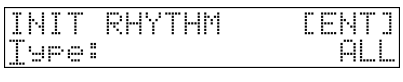
1. **Seleccione la interpretación, patch o grupo de percusión que desee inicializar.**
2. **Pulse [UTILITY], de forma que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al ángulo superior izquierdo de la pantalla.**
4. **Gire [VALUE] para seleccionar "INIT PATCH (RHYTHM, PERFORM)."**



5. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al ángulo inferior derecho de la pantalla.**
6. **Gire [VALUE] para seleccionar el modo Initialize.**
7. **Pulse [ENTER].**
   Una vez termine la inicialización, aparece "Complete" momentáneamente en la pantalla.
8. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

Parámetro		Valor	Descripción
Mode	Modo Initialize	DEFAULT, PRESET	**DEFAULT:** Restablece la información que se encuentra actualmente en la memoria temporal a los valores estándar conocidos como "información inicial": INIT PATCH, INIT PERFORM o INIT SET. Utilice este ajuste cuando desee improvisar un sonido. **PRESET:** Copia los ajustes por defecto de la ubicación de memoria, en la que se almacenan el patch, interpretación, grupo o tono de percusión en la memoria temporal.

La operación Rhythm Set Initialize (Inicialización del grupo de percusión) también puede utilizarse para inicializar los ajustes de sólo un sonido del instrumento de percusión individual (tono) que especifique. En este caso, desplace el cursor hasta el ángulo inferior izquierdo de la pantalla, y gire [VALUE] para seleccionar el sonido del instrumento de percusión que desee inicializar.

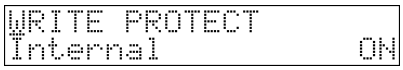


Parámetro	Valor	Descripción
Type	ALL, ONE KEY	**ALL:** El grupo de percusión se inicializará. **ONE KEY:** Un tono de percusión se inicializará.
Key	A0–C8	Si Type está ajustado en "ONE KEY," selecciona el tono de percusión que se inicializará. * Éste no aparecerá si Type está ajustado en "ALL."

Proteger la memoria interna (PROTECT)

Esta función le ayuda a prevenir la sobrescritura accidental de la memoria USER para garantizar que la información del patch, interpretación o grupo de percusión no se borrará accidentalmente.

1. **Pulse [UTILITY], de forma que su indicador se ilumine.**
2. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al ángulo superior izquierdo de la pantalla.**
3. **Gire [VALUE] para seleccionar "WRITE PROTECT."**



4. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor hasta el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.**
5. **Gire [VALUE] para seleccionar el parámetro que desea ajustar.**
6. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al ángulo inferior derecho de la pantalla.**
7. **Gire [VALUE] para seleccionar ON u OFF.**
8. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

Parámetro		Valor	Descripción
Internal	Internal Write Protect	OFF, ON	Impide la operación Write de sobrescribir accidentalmente las ubicaciones de la memoria USER. Cuando está ajustado en ON, la información no puede escribirse. La información sólo puede escribirse si Internal Write Protect está desactivado. Cuando se pone en marcha el XV-5050, este ajuste se activa de forma automática, — deberá desactivarlo antes de escribir la información en la memoria USER. También es posible desactivar este ajuste durante el procedimiento Write (de Escritura).
Exclusive	Exclusive Protect	OFF, ON	Impide que los mensajes System Exclusive recibidos desde un dispositivo MIDI externo sobrescriban los ajustes de la memoria USER. Cuando esta función está activada, los mensajes System Exclusive no pueden sobrescribir la información. Cuando está desactivada, es posible sobrescribir la información, incluso si el ajuste Internal Write Protect está ajustado en ON.

Transmitir ajustes de sonido (XFER)

Puede transmitir ajustes del generador de sonido o ajustes del sistema que se encuentren en la memoria del XV-5050 a un dispositivo MIDI externo o a la memoria USER del XV-5050.

Transmitir a un dispositivo MIDI externo

El acto de transmitir información del patch, de la interpretación, grupo de percusión o del sistema a un dispositivo MIDI externo se denomina "**Bulk Dump**." Puede realizar un volcado general cuando dos XV-5050 estén conectados entre sí, o cuando desee guardar la información del patch, interpretación, grupo de percusión o del sistema en un dispositivo MIDI externo como copia de seguridad de la información del XV-5050.

1. **Pulse [UTILITY], de forma que su indicador se ilumine.**
2. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al ángulo superior izquierdo de la pantalla.**
3. **Gire [VALUE] para seleccionar "XFER TO MIDI."**

4. **Utilice [◄ CURSOR]/[CURSOR ►] y [VALUE] para seleccionar la información que se debe transmitir.**
5. **Pulse [ENTER] para ejecutar la transmisión de información.**
   * *Para interrumpir la transmisión de información, pulse [EXIT].*
6. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

Parámetro		Valor	Descripción
Type	Data Type	ALL, PERFORM, PATCH, RHYTHM, SETUP, SYSTEM	Especifica el tipo de información que se transmitirá. **ALL:** Interpretación, patch y grupo de percusión **PERFORM:**Interpretación **PATCH:** Patch **RHYTHM:** Grupo de percusión **SETUP:** Configuración **SYSTEM:** Sistema
Block	Source Block	USER, TEMP, CTRL	Especifica el origen de la información que se transmitirá. **USER:** Se transmitirá la información de la memoria USER. **TEMP:** Se transmitirá la información de la memoria temporal. **CTRL:** El estado de las interpretaciones, incluyendo Performance Bank Selects y Program Changes, no se envían como mensajes Exclusive, sino como mensajes MIDI Channel. Para más detalles acerca de los mensajes MIDI Channel transmitidos, consulte "Implementación MIDI." (p. 154)

Elija la información que se transmitirá seleccionando una de las combinaciones que se muestran a continuación.

Por ejemplo, si desea transmitir los patches 001–020 del grupo USER, debería especificar "Type: PATCH, Block: USER, From: 1, To: 20."

Type	Block	From/To
ALL	USER	
	TEMP	
PERFORM	USER	1–64
	TEMP (*1)	
	TEMP+PATCH (*2)	
	CTRL	
PATCH	USER	1–128
	TEMP	
RHYTHM	USER	1–4
	TEMP	
SETUP	USER	
SYSTEM	USER	

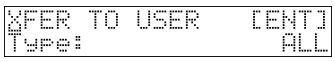
*1: La interpretación actual

*2: La interpretación actual y el patch o grupo de percusión asignado a cada parte de la interpretación

Transmitir a la memoria de usuario

Puede transmitir ajustes del patch, interpretación o grupo de percusión a la memoria USER.

1. **Pulse [UTILITY], de forma que su indicador se ilumine.**
2. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al ángulo superior izquierdo de la pantalla.**
3. **Gire [VALUE] para seleccionar "XFER TO USER."**



4. **Utilice [◄ CURSOR]/[CURSOR ►] y [VALUE] para seleccionar la información que se debe transmitir.**
5. **Pulse [ENTER] para ejecutar la transmisión de información.**
   * *Para interrumpir la transmisión de información, pulse [EXIT].*
6. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

Parámetro		Valor	Descripción
Type	Data Type	ALL, PERFORM, PATCH, RHYTHM	Especifica el tipo de información que se transmitirá. **ALL:** Interpretación, patch y grupo de percusión **PERFORM:**Interpretación **PATCH:** Patch **RHYTHM:** Grupo de percusión
Block	Source Block	USER, PR-A–H, XP-A/B	Especifica el origen de la información que se transmitirá. **USER:** Se transmitirá la información de la memoria USER. **PR-A–H:** Se transmitirá la información A–H predefinida. **XP-A/B:** Se transmitirá la información de una tarjeta de ampliación de ondas. * XP-A/F sólo puede seleccionarse si se instala la correspondiente tarjeta de ampliación de ondas.
Destination		1–***	Ajusta el destino de transmisión a USER. Si el parámetro Type se ha ajustado en PERFORM, PATCH, o RHYTHM, debe especificar el primer número de la ubicación de memoria del destino de transmisión.

Puede especificar la información que se transmitirá seleccionando la combinación adecuada que se muestra a continuación.

Por ejemplo, si sólo desea transmitir el patch 001 del grupo PR-A, especifique "Type: PATCH, Block: PR-A, From: 1, To: 1."

Si la información seleccionada es demasiado extensa para adecuarse completamente en el destino de transmisión, tanta información como se acomode se transmitirá, empezando por el primer número del destino de transmisión especificado.

(Ejemplo)

Type: PATCH, Block: PR-A, From: 1, To: 5, Destino: 127

Si la información se transmite con los ajustes arriba mencionados, sólo se transmitirán con éxito los patches 01 y 02 del grupo PR-A — en los patches 127 y 128 del grupo USER — puesto que habrá intentado enviar cinco patches en las dos últimas ubicaciones de la memoria USER: 127 y 128. Ha seleccionado 124 como destino, las ubicaciones de memoria 124–128 deberían acomodar los cinco Patches.

Type	Block	From/To
ALL	PR-A, B (*1)	
PERFORM	USER (*2)	1–64
	PR-A, B	1–32
PATCH	USER (*2)	1–128
	PR-A–H	1–128
	XP-A, B	(*3)
RHYTHM	USER (*2)	1–4
	PR-A–H	1–2
	XP-A, B	(*3)

*1: Puesto que no existen otras, las interpretaciones diferentes de PR-A/B no pueden seleccionarse.

*2: Desplace la información en la memoria de usuario en unidades de bloque. El patch de destino de desplazamiento se sobrescribe.

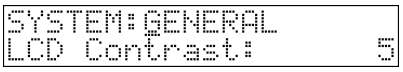
*3: Depende de la tarjeta de ampliación de ondas instalada

* *Si el número enviado excede la capacidad de la memoria de usuario, la transmisión de la información se detiene en el momento en que la memoria queda llena.*

Capítulo 6 Otros ajustes/comprobaciones de estado

Procedimiento de ajuste:

1. **Pulse [SYSTEM], de forma que el indicador se ilumine.**
2. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al grupo de parámetros en la línea superior de la pantalla.**



3. **Gire [VALUE] para seleccionar el grupo de parámetros que contenga el parámetro que desea configurar.**
4. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al nombre del parámetro en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.**
5. **Gire [VALUE] para seleccionar el parámetro que desea ajustar.**
6. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al valor del parámetro seleccionado.**
7. **Gire [VALUE] para seleccionar el valor deseado.**
8. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior.**

Definir ajustes globales

Parámetro		Valor	Descripción
GENERAL			
LCD Contrast		1–10	Ajusta el contraste/brillo de la pantalla. Los valores superiores harán que los caracteres tengan un aspecto más oscuro.
PowerUp Mode		LAST-ST, DEFAULT	Ajusta la condición del XV-5050 cuando se activa. **LAST-ST:** El XV-5050 se activará exactamente en el mismo estado en que se encontraba cuando se desactivó. **DEFAULT:** El XV-5050 estará preparado para reproducir el Patch "US:001."
Master Level		0–127	Ajusta el volumen del XV-5050.
Clock Source	Fuente del reloj del sistema	INT, MIDI, USB	Especifica el reloj de tempo del sistema. **INT:** El reloj interno **MIDI:** Un reloj externo recibido desde el conector MIDI IN **USB:** Un reloj externo recibido desde el conector USB
System Tempo		20–250	Ajusta el tempo del sistema. * Si Clock Source está ajustado en "MIDI" o "USB", el tempo se sincronizará con los mensajes de reloj recibidos desde un dispositivo externo, de modo que se ignorará el valor de tempo.
Mix/Parallel	Mezcla/ Paralelo de salida	MIX, PARALEL	**MIX:** Las señales que se ajustan para enviarse desde jacks distintos a los jacks A (MIX) OUTPUT se mezclan y envían desde los jacks A (MIX) OUTPUT. Este ajuste permite direccionar con rapidez cualquier elemento a través de los auriculares al crear sonidos, o combinar todos los sonidos en dos salidas al enviar la señal del XV-5050 a un mezclador de sólo dos canales. Si selecciona MIX, el sonido direccionado al jack INDIVIDUAL OUTPUT 3 se envía al jack izquierdo A (MIX) OUTPUT, y el sonido direccionado al jack INDIVIDUAL OUTPUT 4 se envía al jack derecho A (MIX) OUTPUT. **PARALEL:** Los sonidos se direccionan a los jacks de salida de acuerdo con sus ajustes de salida.
Patch Remain	Conmutador de Patch Remain	OFF, ON	Especifica si desea que las notas que suenan permanezcan (ON) o se desactiven (OFF) al seleccionar un nuevo patch o grupo de percusión en el modo Patch. Además, si selecciona "ON" se pasa por alto la información de volumen y panoramización, así como el modo Key y otros ajustes recibidos mediante MIDI (CC 5, 7, 10, 65, 68, 71–74, RPN 0, 1, 2, MONO ON, POLY ON).
Rhy EditKey	Tecla de edición de la percusión	PANEL, PNL&MIDI	Puede ajustar si podrá seleccionar instrumentos de percusión para editar pulsando sólo los botones del panel frontal del XV-5050, o también pulsando las teclas de un teclado MIDI conectado. **PANEL:** Puede seleccionar sonidos del instrumento de percusión utilizando solamente TONE SELECT [1]–[4] del XV-5050. **PNL&MIDI:** Puede seleccionar sonidos del instrumento de percusión utilizando TONE SELECT [1]–[4] del XV-5050 y pulsando una tecla en un teclado MIDI conectado.

CONSEJO

Manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [SYSTEM], puede desplazarse directamente a la pantalla LCD Contrast.

Seleccionar controladores habituales

Estos ajustes permiten seleccionar cuatro controladores MIDI para uso global al controlar los parámetros de cualquier patch o interpretación. Los ajustes de cada patch o interpretación determinarán si en realidad se utilizarán los dos controladores seleccionados aquí. En cada patch o interpretación, también necesitará especificar los parámetros a controlar.

Parámetro		Valor	Descripción
CONTROL			
Sys Ctrl Src1–4	Fuente de control de sistema 1–4	OFF, CC01–31, 33–95, BEND, AFTER	**OFF:** No se utiliza ningún controlador. **CC01–95:** Números de controlador 1–95 (excepto 32) **BEND:** Pitch Bend **AFTER:**Aftertouch

Establecer los ajustes de MIDI y USB

Ajustar el canal MIDI

El XV-5050 genera sonido, y puede cambiar sus ajustes internos en respuesta a los mensajes MIDI que recibe de otros dispositivos. Para que esto se produzca, los canales de transmisión MIDI del dispositivo externo deben coincidir con los canales de recepción MIDI del XV-5050.

Parámetro		Valor	Descripción
MIDI&USB			
Control Channel	Canal del control de interpretación	1–16, OFF	Si cambia interpretaciones mediante mensajes MIDI desde el dispositivo externo, ajuste el canal de transmisión del dispositivo externo y este canal al mismo canal. * Si realiza una operación Factory Reset, el canal de control se reajusta a "16."
Patch Rx Channel	Canal de recepción de ajuste de patch/percusión	1–16	Ajuste este canal para utilizar un dispositivo MIDI externo (como un teclado MIDI) para reproducir patches y grupos de percusión, o para cambiar patches o grupos de percusión como resultado de mensajes MIDI.

Definir ajustes globales

Parámetro		Valor	Descripción
MIDI&USB			
Rx Prog Change	Conmutador de cambio de programa de recepción	OFF, ON	Especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) los mensajes de cambio de programa.
Rx Bank Select	Conmutador de selección del banco de recepción	OFF, ON	Especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) los mensajes de selección de banco.
Rx GM1 System On	Conmutador exclusivo Receive GM-ON	OFF, ON	Especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) los mensajes GM-ON (General MIDI System On).
Rx GM2 System On	Conmutador exclusivo Receive GM2-ON	OFF, ON	Especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) los mensajes GM Level2-ON (General MIDI Level 2 System On).
Rx GS Reset	Conmutador exclusivo Receive GS Reset	OFF, ON	Especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) los mensajes GS Reset.
ID del dispositivo	Número ID del dispositivo	17–32	Al transmitir o recibir mensajes exclusivos del sistema, ajuste este parámetro para que coincida con el número ID del dispositivo del otro dispositivo MIDI.
Rx Exclusive	Conmutador exclusivo del sistema de recepción	OFF, ON	Especifica si se recibirán (ON) o no (OFF) los mensajes exclusivos del sistema.
Tx Edit Data	Conmutador de transmisión de información editada	OFF, ON	Si modifica los ajustes de patch, interpretación o grupo de percusión, puede especificar si los ajustes modificados se transmitirán como información exclusiva del sistema (ON), o no (OFF).

Especificar el estado de recepción para cada tono

Puede activar o desactivar la respuesta a los mensajes MIDI recibidos para cada parte de una interpretación, cada tono de un patch, y cada tono de percusión de un grupo de percusión.

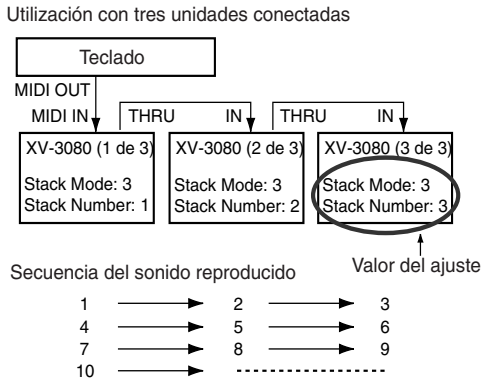
Para más información acerca de cómo ajustar la respuesta MIDI de las partes de una interpretación, consulte la sección "Establecer los ajustes MIDI de una parte (p. 67)."

Para más información acerca de los ajustes de un patch, consulte la sección "Utilizar controladores para cambiar la forma de reproducir los sonidos (CONTROL)/CTRL Rx MIDI (MIDI de recepción del control de tono)" (p. 51).

Para más detalles acerca del ajuste de la respuesta MIDI de los tonos de percusión en un grupo de percusión, consulte la sección "Otros ajustes (CONTROL)/Rx MIDI (Recibir MIDI)" (p. 61).

Conectar dos o más XV-5050s para aumentar la polifonía

La función Stack permite combinar dos o más unidades XV-5050 para aumentar el número de voces que pueden reproducirse de forma simultánea. Puede conectar y utilizar hasta ocho XV-5050s.



Parámetro	Valor	Descripción
MIDI&USB		
Stack Mode	OFF, 2-8	Si utiliza más de un XV-5050, ajuste este parámetro a 2–8. Si no utiliza la función Stack, ajuste el parámetro a OFF. Si el modo Stack está desactivado, la función Stack no estará operativa, y cada XV-5050 intentará reproducir todos los mensajes de nota que reciba.
Stack Number	1–8	Si la función Stack está activada, este parámetro selecciona el XV-5050 que debe funcionar como unidad primaria/primera—éste es el XV-5050 que reproducirá las primeras 64 voces.

* *La función Stack no estará operativa si utiliza patches en los que ha seleccionado "MONO" para Key Mode Asgn, o cuyo conmutador Portamento esté "ON" (p. 51), o para grupos de percusión. El primer XV-5050 reproducirá los patches para los que haya seleccionado "MONO" para Key Mode Asgn, o cuyo conmutador de Portamento esté "ON", y el segundo XV-5050 reproducirá los grupos de percusión.*

Definir ajustes relacionados con USB

Parámetro		Valor	Descripción
MIDI&USB			
MIDI-USB Thru		OFF, ON	**OFF:** Todos los mensajes MIDI que llegan a los conectores MIDI IN y USB se envían al generador de sonido. **ON:** Los mensajes MIDI que llegan al conector MIDI IN se envían tal cual desde el conector USB, mientras que los mensajes MIDI que llegan al conector USB se envían desde el conector MIDI OUT. * Si este parámetro está ajustado en "ON", el generador de sonido recibe los mensajes MIDI sólo desde el conector USB. Para que el generador de sonido reciba mensajes MIDI desde el conector MIDI IN, la función MIDI Thru del ordenador debe estar ajustada en "ON".
			MIDI-USB Thru = OFF MIDI IN MIDI OUT Generador de sonido XV-5050 USB **MIDI-USB Thru = ON** MIDI IN MIDI OUT Generador de sonido XV-5050 USB Ordenador MIDI Thru: ON * Los mensajes MIDI recibidos en MIDI IN se direccionan a través del ordenador al generador de sonido.
USB Descript	Descriptor del USB	VENDER, GENERIC	**VENDER:** Selecciónelo cuando utilice el controlador adjunto con una conexión USB. **GENERIC:** Selecciónelo cuando utilice un controlador USB genérico incluido con el SO con una conexión USB.

* *Los cambios en los ajustes de estos parámetros no serán efectivos hasta que los guarde (p. 110), desactive el equipo y lo active de nuevo.*

Ajustar el modo cómo se preescuchan los sonidos

Es posible preescuchar (p. 18) un patch de tres maneras: "PHRASE" (el patch reproduce una frase), "CHORD" (el patch reproduce un acorde), o "SINGLE" (el patch reproduce una serie de notas).

Parámetro		Valor	Descripción
PREVIEW			
Mode	Modo Preview	SINGLE, CHORD, PHRASE	**SINGLE:** Las notas especificadas por Key Note 1–4 suenan una tras otra. **CHORD:** Las notas especificadas por Key Note 1–4 se reproducen conjuntamente como un acorde. **PHRASE:** Se reproduce la frase asociada con el tipo/categoría de patch.
Key Note 1–4	Preescuchar nota de tono 1-4	C-1–G9	Especifica las cuatro notas que suenan durante una preescucha si se selecciona "SINGLE" o "CHORD" para Mode.
Velocity Note 1–4	Preescuchar nota de velocidad 1-4	0–127	Especifica el volumen de las cuatro notas que suenan si se selecciona "SINGLE" o "CHORD" para Mode.

Definir los ajustes del ecualizador

Puede ajustar la ecualización para cada uno de los jacks de salida.

ON y OFF se aplican a todos los ecualizadores como grupo. (p. 69)

Parámetro		Valor	Descripción
EQ			
EQ1–4 Low Freq	Frecuencia baja del ecualizador 1–4	200, 400 Hz	Selecciona la frecuencia de la gama baja.
EQ1–4 Low Gain	Gain bajo del ecualizador 1–4	-15 – +15 dB	Especifica el gain de baja frecuencia (cantidad de impulso o corte).
EQ1–4 Hi Freq	Frecuencia alta del ecualizador 1–4	2000, 4000, 8000 Hz	Selecciona la frecuencia de la gama alta.
EQ1–4 Hi Gain	Gain alto del ecualizador 1–4	-15 – +15 dB	Especifica el gain de alta frecuencia (cantidad de impulso o corte).

Ajustar la sintonización general del XV-5050

Master Tune y Master Key Shift

Los ajustes Master Tune y Master Key Shift son comunes a todos los patches, interpretaciones, grupos de percusión y el modo GM.

Parámetro	Valor	Descripción
TUNE		
Master Tune	415.3–466.2 Hz	Ajusta la sintonización general del XV-5050. El ajuste se expresa como la frecuencia reproducida por la tecla A4.
Master Key Shift	-24– +24	Desplaza la afinación general del XV-5050 en intervalos de semitono.

Scale Tune

El XV-5050 permite utilizar temperamentos distintos al temperamento igual.
Puede crear un grupo de ajustes Scale Tune en el modo Patch. En los modos Performance y GM, cada parte puede tener sus propios ajustes Scale Tune.

* *La escala seleccionada se aplica a los mensajes MIDI recibidos desde un dispositivo MIDI externo, así como a la generación de sonido local.*

Parámetro		Valor	Descripción
TUNE			
Scale Tune	Conmutador de Scale Tune	OFF, ON	Actívelo si desea utilizar una escala de sintonización distinta al temperamento igual.
Key C–B Scale	Escala de tonos C–B	-64– +63	Ajusta la afinación de cada nota en intervalos centesimales (1/100 de un semitono) relativos a su afinación de temperamento igual.

<Temperamento Equal>

Esta escala divide una octava en 12 partes iguales utilizando el sistema de sintonización más comúnmente utilizado en la música occidental.

<Temperamento justo (la tónica es C)>

Con esta sintonización, los tres acordes fundamentales tienen una mayor intensidad comparada con el temperamento igual. Este efecto sólo se aplica a un tono, y la transposición puede generar resultados no deseados.

<Escala de estilo árabe>

En esta escala, E y B son una negra inferior, y C#, F# y G# son una negra superior comparadas con el temperamento igual. Los intervalos entre G y B, C y E, F y G#, Bb y C#, y Eb y F# tienen un intervalo natural entre una tercera mayor y una tercera menor. En el XV-5050, puede utilizar el temperamento árabe en los tres tonos de G, C y F.

Ejemplo: C Tónica

Nombre de nota	Temperamento igual	Justo (C tónica)	Temperamento de escala árabe
C	0	0	-6
C	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Confirmar el estado actual

En esta pantalla, puede visualizar los nombres de las tarjetas de ampliación de ondas instaladas, y compruebe la versión del programa de sistema del XV-5050.

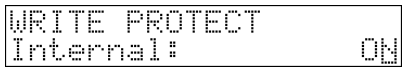
Parámetro		Descripción
INFO		
XA, XB	Tarjeta de ampliación A, B	Muestra los nombres de las tarjetas de ampliación de ondas instaladas en las ranuras EXP A/B. Las ranuras sin tarjetas instaladas se muestran como "————————-."
Program Version		Muestra la versión del programa de sistema del XV-5050.

Guardar los ajustes de sistema

1. Si el indicador de [SYSTEM] se ilumina, pulse [UTILITY] para que su indicador se ilumine.

2. Pulse [ENTER] para guardar los ajustes actuales.

Si aparece la siguiente pantalla, gire [VALUE] para cambiar el ON visualizado a OFF.
Una vez haya pulsado [ENTER] para desactivar la protección, pulse [ENTER] de nuevo para guardar los ajustes.



* *Para más detalles acerca de WRITE PROTECT, consulte la página 105.*

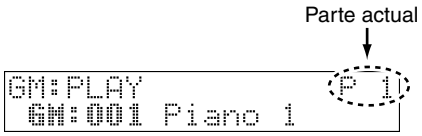
Capítulo7 Utilizar el XV-5050 como un módulo de sonido General MIDI

El XV-5050 dispone de un modo GM-una forma adecuada de reproducir o crear la información de partitura de GM (archivos musicales para el módulo de sonido General MIDI). Podrá reproducir los lanzamientos de la información de partitura de GM comercial e incluso modificar diversos ajustes de parámetro para mejorar la expresión musical.

Acceder al modo GM

Básicamente, el modo GM es similar a un tipo especial de interpretación en la que se asigna un grupo de percusión del sistema General MIDI a la parte 10, y los patches del sistema General MIDI se asignan a otras partes.

Pero, sin embargo, no es posible guardar los ajustes del modo GM en la memoria de usuario.



La página GM PLAY muestra un patch o grupo de percusión asignado a cada parte.

Cada vez que acceda al modo GM, el grupo de percusión de GM se asigna a la parte 10, y Piano 1 se asigna a otras partes. También puede seleccionar otros patches y grupos de percusión de GM para cada parte de forma que coincidan con la interpretación.

1. **Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [PERFORM] de forma que su indicador parpadee.**
   Aparecerá la página GM PLAY.
2. **Para cambiar la parte actual, pulse [◄ PART] o [PART ►].**
3. **Para cambiar el patch o grupo de percusión de GM asignado a la parte, realice el mismo procedimiento que si seleccionara un patch o grupo de percusión.**

Inicializar el generador de sonido para los ajustes básicos del sistema General MIDI

Para reproducir una partitura de GM correctamente, el generador de sonido debe inicializarse en primer lugar a los ajustes del sistema GM básico. El generador de sonido del XV-5050 se inicializa en las siguientes situaciones:

- Cuando el XV-5050 pasa al modo GM
- Al recibir un mensaje GM System On desde un dispositivo MIDI externo
- Si se encuentra un mensaje GM System On en la información de la canción que se reproduce
- Cuando se pone en marcha el XV-5050
- Cuando ejecuta la función GM Initialize

Mensaje GM/GM2 System On

Los mensajes GM/GM2 System On colocan la unidad en un estado que cumple con el Sistema General MIDI e inicializa un generador de sonido compatible con General MIDI.

Si el parámetro Rx GM On/Rx GM2 On (SYSTEM/MIDI/SYSTEM MIDI) está ajustado en OFF, no es posible recibir los mensajes General MIDI/General MIDI 2 System On.

Reproducir una partitura de GM

Cuando el XV-5050 se encuentra en el modo GM, reproduce las partituras de GM correctamente. Pero más allá de esto, el XV-5050 proporciona muchas funciones ampliadas no definidas en las especificaciones del sistema GM, y si crea archivos musicales utilizando estas funciones ampliadas, la canción puede no reproducirse correctamente en otros módulos de sonido compatibles con GM.

NOTA

El comienzo de una partitura de GM normalmente contiene un mensaje GM System On. De manera que si reproduce una partitura de GM que comience al principio de una canción, el XV-5050 cambiará al modo GM. Pero si reproduce una partitura de GM que comience en la mitad de una canción, el XV-5050 puede que no cambie al modo GM, y la partitura de GM puede que no se reproduzca correctamente. Así que, para asegurarse, se recomienda ajustar manualmente el XV-5050 al modo GM antes de reproducir una partitura de GM.

MEMO

Aunque el XV-5050 también puede ser compatible con el formato GS mediante la recepción de un mensaje GS Reset MIDI, las series Sound Canvas de Roland (incluyendo los modelos SC-8850 y SC-8820) disponen de un sistema de módulo de sonido y un mapa de tono ampliado diferente, así que puede que no acceda a la información MIDI (información musical GS) creada especialmente para utilizar sólo con las series de dispositivos Sound Canvas para reproducirla correctamente.

Enmudecer una parte específica

Al cambiar al modo GM, todas las partes se ajustarán para recibir mensajes MIDI. Para desactivar una parte especifica de manera que no suene, ajuste el conmutador de recepción a OFF para la parte. (p. 113)

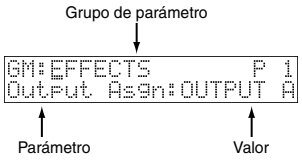
Modificar los ajustes del modo GM

El modo GM también ofrece parámetros que se pueden modificar para cada parte. Es posible modificar ajustes tales como efectos, panoramización y nivel para personalizar la reproducción de una partitura de GM según sus preferencias.

NOTA

No es posible guardar ajustes del modo GM en la memoria interna (Memoria de usuario).

1. **Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [PERFORM] para acceder al modo GM.**
2. **Pulse [EDIT], de forma que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al grupo de parámetros en la línea superior de la pantalla.**



4. **Gire [VALUE] para seleccionar el grupo de parámetros que contenga el parámetro que desea configurar.**
5. **Pulse [CURSOR] para desplazar el cursor al nombre del parámetro en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.**
6. **Gire [VALUE] para seleccionar el parámetro que desea ajustar.**
7. **Pulse [CURSOR] para desplazar el cursor al valor del parámetro seleccionado.**
8. **Gire [VALUE] para seleccionar el valor deseado.**
9. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla GM PLAY.**

Definir ajustes de efectos en el modo GM (EFFECTS)

En el modo GM, puede utilizarse un chorus y reverb exclusivo de GM. Chorus y reverb pueden ajustarse independientemente.

Chorus: Añade profundidad y amplitud al sonido.

Reverb: Añade las características de reverberación de salas o auditorios.

NOTA

En el modo GM, no es posible utilizar multiefectos.

Los efectos integrados del XV-5050 pueden activarse/desactivarse en conjunto. Para más detalles, consulte "Activar/desactivar efectos" (p. 69).

Proceso básico de definición de ajustes de efectos

Cuando se aplican efectos en el modo GM, se utiliza el siguiente procedimiento para definir los ajustes.

1. **Ajustar el método de salida del sonido directo (Output Assign)**

   Los ajustes definidos aquí determinan para cada parte si el jack se utiliza o no para enviar el sonido, y el tipo de salida (estéreo o mono).

2. **Ajustar el total de cada efecto aplicado (Send Level)**

   Ajusta el nivel (volumen) de cada señal de efecto que se enviará para cada parte.

3. **Definir ajustes del chorus**

   Seleccione el tipo de chorus que se utilizará, y ajuste cada uno de los parámetros para el chorus seleccionado.

4. **Ajustar el destino de salida para los sonidos que pasan a través del chorus**

   Seleccione el jack de salida desde el que se enviarán los sonidos que pasan los a través del chorus. También puede aplicar reverb al sonido que pasa a través del chorus.

5. **Definir ajustes de reverb**

   Seleccione el tipo de reverb que se utilizará, y ajuste cada uno de los parámetros para el reverb seleccionado.

6. **Ajustar el destino de salida para los sonidos que pasan a través de reverb**

   Seleccione el jack de salida desde el que se enviarán los sonidos que pasan los a través de reverb.

OUTPUT

Parámetro		Valor	Descripción
EFECTOS			
Output Asgn	Asignación de salida	OUTPUT A/B	Ajusta el método de salida del sonido directo para cada parte. **OUTPUT A:** Envío a los jacks OUTPUT A (MIX) en estéreo. **OUTPUT B:** Envío a los jacks OUTPUT B en estéreo.
Output Level	Nivel de salida	0–127	Ajusta el volumen del sonido directo para cada parte.
Chorus Send	Nivel de envío de chorus	0–127	Ajusta la cantidad de chorus para cada parte. Si no desea añadir el efecto chorus, ajústelo a 0.
Reverb Send	Nivel de envío de reverb	0–127	Ajusta la cantidad de reverb para cada parte. Si no desea añadir el efecto reverb, ajústelo a 0.

MEMO

Si el parámetro Mix/Parallel (p. 107) está ajustado en MIX, todos los sonidos se envían desde los OUTPUT A (MIX) en estéreo.

NOTA

Chorus y reverb se envían siempre en mono.

GM CHORUS

Parámetro		Valor	Descripción
EFECTOS			
Cho Type	Tipo de chorus	CHORUS 1–4, FB CHORUS, FLANGER, SHORT DLY, SHORT FB	Selecciona el tipo de chorus. **CHORUS 1–4:** Chorus 1–4 **FB CHORUS:** Chorus de feedback **FLANGER:** Flanger **SHORT DLY:** Delay corto **SHORT FB:** Feedback corto
Chorus Rate	Gama de chorus	0–127	Especifica la frecuencia de modulación del sonido de chorus.
Chorus Depth	Profundidad del chorus	0–127	Ajusta la profundidad de las modulaciones del sonido de chorus.
Chorus Feedback	Nivel de feedback del chorus	0–127	Ajusta la cantidad del sonido de chorus que vuelve (fed back) al chorus. Los ajustes más altos crearán un efecto de chorus más complejo.
Chorus Rev Send	Nivel de envío de reverberación del chorus	0–127	Ajusta la cantidad de reverb que se aplicará al sonido direccionado a través del chorus. Si no desea añadir el efecto reverb, ajústelo a 0.
Chorus Output Asgn	Asignación de salida del chorus	A, B	Especifica cómo se enviará el sonido direccionado a través del chorus. **A:** Envío a los jacks OUTPUT A (MIX) en estéreo. **B:** Envío a los jacks OUTPUT B en estéreo.

MEMO

Si el parámetro Mix/Parallel (p. 107) está ajustado en MIX, todos los sonidos se envían desde los OUTPUT A (MIX) en estéreo.

GM REVERB

Parámetro		Valor	Descripción
EFECTOS			
Rev Type	Tipo de reverb	SMALL ROOM, MEDIUM ROOM, LARGE ROOM, MEDIUM HALL, LARGE HALL, PLATE, DELAY, PAN DELAY	Selecciona el tipo de reverb. **SMALL ROOM:** Reverb similar al obtenido en una habitación pequeña. **MEDIUM ROOM:** Reverb similar al obtenido en una habitación algo más grande. **LARGE ROOM:** Reverb similar al obtenido en una habitación grande. **MEDIUM HALL:** Reverb similar al obtenido en una sala de conciertos de tamaño medio. **LARGE HALL:** Reverb similar al obtenido en una sala de conciertos grande. **PLATE:** Efecto reverb del tipo placa. **DELAY:** Efecto delay convencional **PAN DELAY:** Efecto delay con ecos que panoramizan a izquierda y derecha
Reverb Time	Tiempo de reverb	0–127	Ajusta la longitud de Reverb Time.
Reverb Output Asgn	Asignación de salida de reverb	A, B	Especifica cómo se enviará el sonido direccionado a través de reverb. **A:** Envío a los jacks OUTPUT A (MIX) en estéreo. **B:** Envío a los jacks OUTPUT B en estéreo.
Rev Output Level	Nivel de salida de reverb	0–127	Nivel de salida de la reverberación

MEMO

Si el parámetro Mix/Parallel (p. 107) está ajustado en MIX, todos los sonidos se envían desde los OUTPUT A (MIX) en estéreo.

Definir ajustes para recibir MIDI (MIDI)

Estos parámetros determinan cómo se transmitirá cada parte y cómo se recibirán los mensajes MIDI.

Parámetro		Valor	Descripción
MIDI			
Rx Channel	Canal de recepción MIDI	1–16, OFF	Ajusta el canal de recepción MIDI para cada parte.
Rx Switch	Conmutador de recepción	OFF, ON	Especifica si cada parte recibirá mensajes Note (ON), o no (OFF).
Mute Switch	Conmutador de enmudecimiento	OFF, MUTE	Mute Sw enmudece temporalmente (ON) o libera el enmudecimiento (OFF) para la interpretación de cada parte. * El parámetro Mute Sw no desactiva la parte, sino que enmudece el sonido ajustando el volumen a 0. Por lo tanto, aún se recibirán los mensajes MIDI.

Definir ajustes para cada parte (PART)

Aquí puede seleccionar el patch/grupo de percusión de GM asignado a cada parte, y ajustar el volumen, panoramización y afinación de cada parte.

Parámetro		Valor	Descripción
PARTE			
Part Type	Tipo de parte	PATCH, RHYTHM	Ajusta la asignación de un patch de GM (PATCH) o grupo de percusión de GM (RHYTHM) en cada una de las partes.
Num	Número	001–256 / 001–009	Selecciona el patch o grupo de percusión de GM deseado por su número. * En el modo GM, no es posible seleccionar los patches o grupos de percusión diferentes a los patches y grupos de percusión de GM en PR-H. Además, los patches y grupos de percusión de GM no pueden editarse.
Level	Nivel	0–127	Ajusta el volumen de una parte individual. El propósito principal de este ajuste es ajustar el balance de volumen entre las partes.
Pan	Panoramización	RND, L63–63R	Ajusta la panoramización de cada parte. L64 está a la izquierda, 0 está al centro, y 63R está a la derecha.
Coarse Tune	Afinación aproximada	-48– +48	Produce una afinación más aguda o más grave del sonido de la parte en intervalos de semitono (+/-4 octavas).
Fine Tune	Afinación precisa	-50– +50	Produce una afinación más aguda o más grave del sonido de la parte en intervalos de 1 centésima (+/-50 centésimas).
Cutoff Offset	Desvío de corte de la parte	-6– +63	Ajusta la frecuencia de corte para el patch o grupo de percusión de GM asignado a una parte.
Resonance Offset	Desvío de resonancia de la parte	-64– +63	Ajusta la resonancia para el patch o grupo de percusión de GM asignado a una parte.
Attack Offset	Desplazamiento del tiempo de ataque de la parte	-64– +63	Ajusta el tiempo de ataque de la envolvente TVA para el patch o grupo de percusión de GM asignado a una parte.
Release Offset	Desplazamiento del tiempo de desvanecimiento de la parte	-64– +63	Ajusta el tiempo de desvanecimiento de la envolvente TVA para el patch o grupo de percusión de GM asignado a una parte.
Bend Range	Intervalo de pitch bend	0–24	Especifica el total de cambio en la afinación en semitonos (2 octavas) que se producirá cuando se desplace la palanca Pitch Bend. El total de cambio cuando se inclina la palanca se ajusta al mismo valor para los lados izquierdo y derecho.
Mono / Poly	Monofonia/polifonia de la parte	MONO, POLY	Ajuste Mono/Poly en MONO cuando el patch de GM asignado a la parte deba reproducirse monofónicamente, o en MONO cuando el patch de GM deba reproducirse polifónicamente. * Para la parte a la que se asigna el grupo de percusión de GM, este ajuste se ignorará.
Portamento Sw	Conmutador portamento de la parte	OFF, ON	Determina si el efecto Portamento se aplicará (ON) o no (OFF). Ajuste este parámetro a ON cuando desee aplicar Portamento y en OFF cuando no lo desee.
Portamento Time	Tiempo portamento de la parte	0–127	Ajusta el tiempo a partir del que cambiará la afinación. Los ajustes superiores harán que la afinación de la siguiente nota tarde más en cambiar.

¿Qué es Portamento?

Portamento es un efecto que cambia suavemente la afinación desde la primera tecla interpretada a la siguiente tecla pulsada. Con el parámetro Mono/Poly ajustado en MONO, portamento es especialmente efectiva cuando se simulan técnicas de interpretación tales como los glissandos de violín. Portamento también se puede aplicar cuando este parámetro es polifónico.

Capítulo 8. Ejemplos de aplicación utilizando el XV-5050

Controlar el XV-5050 a tiempo real utilizando un dispositivo MIDI externo

Los controladores MIDI externos — la palanca de modulación, el conmutador de pedal, el pedal de expresión, etc. — se pueden utilizar para modificar los ajustes de multiefectos o los ajustes de Tono a tiempo real.

Cambiar los ajustes de multiefectos desde un dispositivo MIDI externo

Los parámetros que se pueden cambiar mediante MIDI se determinan con los tipos de multiefectos (MFX) seleccionados.
Se aplica a los parámetros de tipo MFX descrito en las páginas de ** a ** indicadas con una marca "#".

1. **Selecciona el patch o la interpretación que desea utilizar.**
2. **Pulse [EDIT], de forma que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al grupo de parámetros de la línea superior de la pantalla.**
4. **Gire [VALUE] para seleccionar "EFFECTS."**
5. **Pulse [CURSOR ►] y gire [VALUE] para seleccionar "Type" (MFX Type) para el parámetro.**
6. **Pulse [CURSOR ►] y gire [VALUE] para seleccionar el tipo de MFX que desee utilizar.**
7. **Pulse [◄ CURSOR]/[CURSOR ►] para desplazar el cursor al parámetro/valor que desee ajustar.**
8. **Gire [VALUE] para seleccionar el ajuste deseado.**

PATCH MFX CTRL (Control MFX de patch)

* *No se pueden seleccionar estos parámetros cuando el tipo MFX está ajustado a "00 THROUGH."*

Ctrl Src 1–4 (Fuente de control MFX 1–4)

OFF	No se utiliza ningún controlador.
CC01–95	Números de control 1–95 (excepto 32)
BEND	Pitch Bend
AFTER	Aftertouch
SYS1–4	Control de sistema 1–4

Ctrl Dest 1–4 (Destino de control MFX 1–4)

Selecciona el parámetro multiefectos para que se controle con la fuente de control MFX 1–4.

Ctrl Sens 1–4 (Sensibilidad de control MFX 1–4)

Si desea cambiar el parámetro seleccionado en una dirección positiva (+) —por ejemplo, dandole un nivel más elevado, hacia la derecha, o más rápido, etc..—de su ajuste actual, seleccione un valor positivo (+) . Si desea cambiar el parámetro seleccionado en una dirección negativa (-) —por ejemplo, dándole un nivel más bajo, hacia la izquierda, o más lento, etc..—de su ajuste actual, seleccione un valor negativo (-) . Los números altos producen cambios más notables.

Cambiar los ajustes de tono

Puede utilizar el parámetro Matrix Control para manipular los ajustes de tono a tiempo real.

Si selecciona los mensajes MIDI utilizados para controlar y los parámetros que se deben cambiar

1. **Selecciona el Patch que desea utilizar.**
2. **Pulse [EDIT], de forma que su indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al grupo de parámetros de la línea superior de la pantalla.**
4. **Gire [VALUE] para seleccionar "CONTROL."**
5. **Pulse [CURSOR ►] y gire [VALUE] para seleccionar "Ctrl 1 Src"–"Ctrl 4 Src" para el parámetro.**
6. **Pulse [CURSOR ►] y gire [VALUE] para seleccionar la fuente de control.**
7. **Pulse [◄ CURSOR]/[CURSOR ►] para desplazar el cursor al parámetro/valor que desee ajustar.**
8. **Gire [VALUE] para seleccionar el programa a controlar (Dest), la sensibilidad de control (Sens) y el tono deseado (Switch).**

Control de matriz

Seleccione los controladores que desee utilizar para controlar un parámetro Tone específico. A cada patch se asignan cuatro fuentes de control.

Ctrl 1–4 Src (Fuente de control de matriz 1–4)

Asigne uno de los siguientes controladores a la fuente de control 1–4. Si desea utilizar un controlador que se aplique a todos los Patches, o un controlador que
no se pueda especificar directamente aquí, seleccione SYS-CTRL1–4, y seleccione un controlador utilizando los parámetros de fuente de control 1–4 (Página SYS CTRL ASSIGN).

OFF	No se utiliza ningún controlador.
CC01-95	Números de control 1–95 (excepto 32)
BEND	Pitch Bend
AFTER	Aftertouch
SYS1–4	Control de sistema 1–4
VELOCITY	
KEYFOLLOW	
TEMPO	
LFO1(2)	
PIT-ENV	Envolvente de afinación
TVF-ENV	Envolvente TVF
TVA-ENV	Envolvente TVA

MATRIX CTR1–4 (Control de matríz 1–4)

Selecciona los parámetros a controlar en los ajustes de la fuente de control de matríz 1–4 , además de los tonos que se aplican. Puede especificar hasta cuatro parámetros para cada controlador y controlado simultáneamente.

Ctl1–4 Dest1–4 (Control de matriz 1–4 Destino 1–4)

Selecciona los parámetros a controlar.

OFF	Sin control	
PCH	Afinación	Parámetros PITCH (p. 45)
CUT	Cutoff Frequency	Parámetros TVF (p. 46)
RES	Resonancia	
LEV	Nivel	Parámetros TVA (p. 48)
PAN		
DRY	Nivel dry	Parámetros EFFECTS (p. 74)
CHO	Chorus Send	
REV	Envío de reverberación	
PIT-LFO1(2)	LFO1(2) Pitch Depth	Parámetros LFO (p. 50)
TVF-LFO1(2)	LFO1(2) TVF Depth	
TVA-LFO1(2)	LFO1(2) TVA Depth	
PAN-LFO1(2)	LFO1(2) Pan Depth	
LFO1(2)-RATE	LFO1(2) Rate	
PIT-ATK	Tiempo de ataque de envolvente de la afinación	Parámetros PITCH (p. 45)
PIT-DCY	Tiempo de ataque de envolvente de la afinación	
PIT-REL	Tiempo de liberación de envolvente de la afinación	
TVF-ATK	Tiempo de ataque del envolvente TVF	Parámetros TVF (p. 46)
TVF-DCY	Tiempo de caída del envolvente TVF	
TVF-REL	Tiempo de liberación del envolvente TVF	
TVA-ATK	Tiempo de ataque de envolvente de TVA	Parámetros TVA (p. 48)
TVA-DCY	Tiempo de ataque de la caída de TVA	
TVA-REL	Tiempo de liberación de envolvente de TVA	
TMT		Parámetros COMMON (p. 41)
FXM	Profundidad de onda FXM	Parámetro WAVE (p. 44)
MFX1–4	MFX CTRL1–4	Parámetros EFFECTS p. 74)

Ctl1–4 Sens1–4 (Control de matríz 1–4 Sensibilidad 1–4)

Ajusta los cambios que ocurren como respuesta a los movimientos del controlador. Los valores negativos (-) invierten el cambio. Por ejemplo, con profundidad LFO, la frase se invierte cuando se elige un valor del sentido negativo. Con LFO Rate, el ajuste de Sens a un valor negativo incrementa la longitud del ciclo, haciendo que LFO sea más lento, mientras que el ajuste a un valor positivo acorta el circulo y lo hace más rápido.

Ctl1–4 Switch1–4 (Control de matriz 1–4 Conmutador de control de tono 1–4)

Selecciona el tono que se debe controlar utilizando los ajustes de los dos parámetros previos. “ON” activa el control de un tono, “OFF” lo desactiva, y “REVERSE” invierte la naturaleza de (+) o (-) de los cambios que se aplican.

Aplicaciones para Patches

Sincronización del cíclo LFO con el tempo del sistema

1. **Selecciona el patch que desea sincronizar en la pantalla PATCH PLAY.**
2. **Ajusta el parámetro de la fuente del reloj del Patch (Pantalla PATCH:COMMON) con el SYSTEM.**
3. **Ajusta la longitud del RATE (pantalla PATCH:LFO) de cada tono para que coincida con el tempo del sistema.**
4. **Ajusta el parámetro de la fuente del reloj del sistema (Pantalla SYSTEM:GENERAL) a INT.**

   * *Cuando el parámetro fuente del reloj del sistema se ajusta a MIDI o USB, puede sincronizar el ciclo LFO a un dispositivo externo.*
5. **Si el tempo del sistema (pantalla SYSTEM:GENERAL) cambia, el LFO Rate cambia con él.**
6. **Ajusta la profundidad de la modulación según desee utilizando la profundidad LFO (pantalla PATCH:LFO) para cada tono.**

Sincronizar multiefectos al tempo del sistema

Puede cambiar los valores del parámetro multiefectos con el tempo del sistema cuando haya seleccionado los siguientes valores para el parámetro Type MFX.

Tipo	Parámetro MFX
16: STEP FLANGER	Step Rate
19: 3 TAP DELAY	Delay C/L/R
20: 4 TAP DELAY	Delay 1–4
41: St PHASER	Rate, Step Rate
42: KEYSYNC FLG	LFO Rate, Step Rate
43: FORMANT FLTR	Rate
45: MLT TAP DLY	Delay 1–4
46: REVERSE DLY	Delay 1–4
47: SHUFFLE DLY	Delay
48: 3D DELAY	Delay C/L/R
58: SLICER	Rate
60: 3D CHORUS	LFO Rate
61: 3D FLANGER	LFO Rate, Step Rate
62: TREMOLO	Rate
63: AUTO PAN	Rate
64: St PHASER 2	Rate, Step Rate
65: St AUTO WAH	Rate
66: St FORMN FLT	Rate
67: MLT TAP DLY2	Delay 1–4
68: REVERSE DLY2	Delay 1–4
69: SHUFFLE DLY2	Delay
70: 3D DELAY 2	Delay C/L/R
71: ROTARY 2	Low Slow/Fast, High Slow/Fast
72: ROTARY MULTI	Low Freq Slow/Fast, High Freq Slow/Fast
73: KEYBD MULTI	Phaser Rate, Delay Time L/R
74: RHODES MULTI	Phaser Rate, Cho/Flg Rate, Tre/Pan Rate
81: GTR MULTI A	Delay Time L/R, Cho/Flg Rate
82: GTR MULTI B	Cho/Flg Rate
83: GTR MULTI C	Wah Rate, Delay Time L/R, Cho/Flg Rate
84: CL GTR MLT A	Delay Time L/R, Cho/Flg Rate
85: CL GTR MLT B	Wah Rate, Delay Time L/R, Cho/Flg Rate
86: BASS MULTI	Cho/Flg Rate
89: 3D AUTO SPIN	Speed

A continuación se muestra un ejemplo de utilización del STEP FLANGER para multiefectos.

1. **Seleccione un Patch en la pantalla PATCH PLAY.**
2. **Ajuste el parámetro de la fuente del reloj del Patch (Pantalla PATCH:COMMON) con el SYSTEM.**
3. **Asegúrese de que MFX Type (Pantalla PATCH:EFFECTS) se ajuste a STEP FLANGER.**
   Si no, reajústelo para que sea así.
4. **Asegúrese de que Step Rate (Pantalla PATCH:EFFECTS) esté ajustado a un valor de nota — no numérico. Si es necesario, reajústelo para que sea así.**
5. **Ajuste la fuente del reloj del sistema (Pantalla SYSTEM:GENERAL) a INT.**

* *Cuando la fuente del reloj del sistema está ajustada a MIDI, puede sincronizar los multiefectos con el tempo del dispositivo MIDI externo.*

6. **Cuando el tempo del sistema (pantalla SYSTEM:GENERAL) cambia, el Step Rate del STEP FLANGER cambia con él.**

Hacer que el tiempo de retardo del tono coincida con el tempo del sistema

1. **Seleccione un Patch en la pantalla PATCH PLAY.**
2. **Ajuste el parámetro de la fuente del reloj del Patch (Pantalla PATCH:COMMON) con el SYSTEM.**
3. **Ajuste el tiempo de retardo del tono (pantalla PATCH:WAVE) con la longitud de la nota — no un valor numérico — en relación con el tempo de sincronización.**
4. **Ajuste la fuente del reloj del sistema (Pantalla SYSTEM:GENERAL) a INT.**

* *Cuando la fuente del reloj del sistema está ajustada a MIDI, puede sincronizar el retardo del tono con el tempo del dispositivo MIDI externo.*

5. **Cuando el tempo del sistema (pantalla SYSTEM:GENERAL) cambia, el tiempo de retardo del tono cambia con él.**

Utilizar un interruptor de pedal para cambiar la velocidad de rotación del efecto Rotary

1. **Conecte un interruptor de pedal (DP-2, DP-6, etc.) a su controlador MIDI externo (teclado MIDI, etc.).**
2. **Ajuste el interruptor de pedal del controlador MIDI externo para generar mensajes de cambio de control FOOT TYPE (CC04).**

* *Para aprender a ajustar el interruptor de pedal, consulte el manual del usuario del controlador MIDI.*

3. **Seleccione "PA:050 Perky B" en la pantalla PATCH PLAY.**
   Este patch utiliza ROTARY como sus multiefectos.
4. **Ajuste Ctrl Src 1 (pantalla PATCH:EFFECTS) a CC04.**
5. **Ajuste Ctrl Dest 1 a SPEED, y Ctrl Sens 1 a +63.**
6. **Cuando desee acelerar el efecto rotary, pulse el interruptor de pedal. Libere el interruptor de pedal para que el efecto rotary sea más lento.**

Reproducir bucles de frase en el tempo del sistema

Una tarjeta de ampliación de ondas opcional puede contener patches basados en formas de onda que sean frases de bucle temporizados — en BPM. Puede reproducir estos bucles de frase en sincronización con el tempo del sistema.

1. **En la pantalla PATCH PLAY, seleccione un Patch que utilice un bucle de frase.**
2. **Ajuste el parámetro de la fuente del reloj del Patch (Pantalla PATCH:COMMON) con el SYSTEM.**
3. **En la pantalla PATCH:WAVE, visualice el número de onda (L/R).**
   Pulse TONE SEL [1]–[4] para encontrar un tono que utilice formas de onda de bucle de frase.
   El nombre de la forma de onda aparece en la parte derecha de la pantalla. Los nombres de las formas de onda con un número BPM en la primera parte del nombre (como "132:WAVE NAME") son formas de onda de bucle de frase.
4. **Ajuste el tiempo de retardo del tono a 0.**
   Si selecciona un valor distinto a 0, se aplicará un delay, y no podrá reproducir el Patch normalmente.
5. **Ajuste la fuente del reloj del sistema (Pantalla SYSTEM:GENERAL) a INT.**

* *Cuando la fuente del reloj del sistema está ajustada a MIDI, puede sincronizar la frase de bucle con el tempo del dispositivo MIDI externo.*

6. **Cuando el tempo del sistema (pantalla SYSTEM:GENERAL) cambia, la velocidad del bucle de frase cambia con él.**

* *El bucle de frase suena con el tempo del sistema independientemente de la tecla que pulse. Los ajustes para la afinación y FXM se ignorarán.*

Cambiar los ajustes de las partes desde un dispositivo MIDI externo

Enviando mensajes Control Change para diferentes ajustes de la parte, incluyendo el volumen, la panoramización y la afinación, puede cambiar estos ajustes de forma remota desde un dispositivo MIDI externo conectado al XV-5050. Esto le permite controlar los fundidos de entrada y de salida, abrir y cerrar los filtros, y ejercer otros controles a tiempo real desde el dispositivo MIDI externo.

Los parámetros que se pueden utilizar para cambiar los ajustes, y los mensajes Control Change que se puede utilizar para cambiar los valores, se muestran a continuación.

* *Para información más detallada acerca de los mensajes Control Change, consulte "Implementación MIDI" p. 154).*

* *Para cambiar multiefectos, reverberación, o los efectos chorus desde un dispositivo MIDI externo, envíe un mensaje exclusivo del sistema (p. 157).*

Controlar el volumen de forma remota (p. 154)

- Volumen: Número de controlador 7

Controlar el volumen de posicionamiento estéreo (p. 154)

- Panoramización: Número de controlador 10

Aplicar el portamento de forma remota (p. 154, p. 155)

- Portamento: Número de controlador 65 (Conmutador Portamento), número de controlador 5 (Tiempo Portamento)

Cambiar remotamente el tiempo de liberación y el tiempo de ataque de los sonidos (p. 155)

- Tiempo de desvanecimiento: Número de controlador 72
- Tiempo de Ataque: Número de controlador 73

Cambiar de forma remota la frecuencia de corte (p. 155)

- Corte: Número de controlador 74

Cambiar remotamente la resonancia (p. 155)

- Resonancia: Número de controlador 71

Cambiar remotamente el Chorus/ Reverberación (p. 156)

- Efecto 3 (Nivel de envío de chorus): Número de controlador 93
- Efecto 1 (Nivel de envío de reverberación): Número de controlador 91

Cambiar la afinación de forma remota (p. 158)

- Coarse: Número de controlador 100 (el valor es 2), Número de controlador 01 (el valor es 16), Número de controlador 6 (el valor es 0-112)
- Fine: Número de controlador 100 (el valor es 0), Número de controlador 101 (el valor es 1), Número de controlador 6 (el valor es 32–96), Número de controlador 38 (el valor es 0–127)

* *Al cambiar el parámetro Coarse, ajuste el cambio en la afinación utilizando el valor del número de control 6 (Entrada de información MSB). No hay ningún cambio en la afinación cuando el valor ajustado es "64." La afinación aumenta a medida que el valor sea superior a 64, y disminuye a medida que el valor sea inferior a 64.*

* *Al cambiar el parámetro Fine, ajuste el cambio en la afinación utilizando los ajustes del valor del número de control 6 (Entrada de información MSB) y del número de control (Entrada de información LSB). No hay ningún cambio en la afinación cuando la entrada de información MSB se ajusta a "64" y la entrada de información LSB a "0." La afinación aumenta a medida que los valores respectivos aumentan, y disminuye a medida que los valores respectivos disminuyen.*

Especificar remotamente el intervalo de Pitch Bend (p. 156)

- Bend Range: Número de controlador 100 (el valor es 0), Número de controlador 01 (el valor es 0), Número de controlador 6 (el valor es 0-12)

Procedimiento

1. **Impida que el dispositivo MIDI externo envíe un mensaje Control Change.**

   Por ejemplo, si desea cambiar el nivel del volumen, ajuste el dispositivo MIDI externo para enviar el número de control 7 (Mensaje del volumen). En este caso, el canal MIDI coincide con el canal MIDI de la parte cuyo volumen desee cambiar.

   * *Para información acerca de cómo ajustar el controlador MIDI externo, consulte su manual del usuario.*

2. **Utilice el dispositivo MIDI externo — ajuste sus controles, toque su secuenciador, etc. — para enviar los mensajes MIDI deseados.**

   * *A medida que se producen cambios en el sonido, los valores de los parámetros visualizados reflejan los cambios que realiza.*

Acerca de RPN

"RPN" (Número de parámetro registrado) es un mensaje ampliada MIDI activado por un mensaje Control Change previo.

Utilice un RPN cuando desee cambiar remotamente la afinación del XV-5050 o los ajustes del intervalo de Pitch Bend. Un RPN tiene una parte superior (RPN MSB) y una parte subordinada (RPN LSB). El RPN MSB (Número de control 101) informa al XV-5050 que debe seguir el ajuste RPN, y el RPN LSB (Número de control 100) comunica al XV-5050 el parámetro que se debe ajustar. Finalmente, un mensaje Data Entry (Cambio de control 6) ajusta el valor deseado.

Cuando el XV-5050 ha recibido un parámetro RPN, el resto de mensajes Data Entry en el canal MIDI se aplican al parámetro. Para evitar cambios accidentales, cuando se ha realizado el ajuste deseado del parámetro, le recomendamos que el RPN sea "Null."

Por ejemplo, para aumentar la transformación de una parte concreta medio intervalo

(semitono) envíe el siguiente mensaje Control Change desde el dispositivo MIDI externo.

- Número de controlador 100. valor "0"
- Número de controlador 101. valor "2"
- Número de controlador 6. valor "65"
- Número de controlador 100. valor "127" <- RPN nulo
- Número de controlador 101. valor "127" <- RPN nulo

* *Para información más detallada acerca de los mensajes RPN, consulte "Implementación MIDI" p. 154).*

Aplicaciones para el control de matríz

Controlar el TMT con el LFO y cambiar la temporización del tono

Cuando se selecciona TMT (Tabla de mezcla de tonos) como el destino de control de matriz, puede utilizar el controlador Control Source para cambiar el tiempo de reproducción de los tonos en un patch.

A continuación tiene un ejemplo de un patch utilizando LFO1 como fuente de control. El tiempo en el que el tono se reproduce se basa en la amplitud del valor de LFO1.

1. **Seleccione "PE:043 Morph Pad" en la pantalla PATCH PLAY.**

2. **Ajuste TMT V-Rng Lower y Upper (pantalla PATCH:COMMON, p. 41) para los tonos 1 y 2 de la manera siguiente.**

	L	:	U
tono = 1	1	:	64
tono = 2	65	:	127

3. **Ajuste TMT V-Rng L.Fade y U.Fade a 10 para los tonos 1 y 2.**
   Esto hace que se aplique a los tonos un fundido de entrada y de salida de forma suave fuera de sus intervalos de velocidades.

4. **Ajuste TMT Vel Control a OFF.**
   Este ajuste desactiva los ajustes V-Rng realizados en el paso 2 y hace que dos sonidos suenen simultáneamente, independientemente de la velocidad — la fuerza con que se reproducen las teclas — recibida del teclado o del secuenciador MIDI.

5. **Ajuste la pantalla TMT Control Sw (PATCH:CONTROL, p. 52) a ON.**
   Este ajuste permite que el TMT se controle mediante el controlador control matríz. El siguiente diagrama muestra la relación entre el control de velocidad TMT y TMT Ctrl Sw.

	(1)	(2)	(3)	(4)
TMT Vel Control	ON	OFF	ON	OFF
TMT Control Sw	OFF	OFF	ON	ON

(1)(3): Los ajustes Velocity Control se activan y los dos tonos se activan y desactivan según la información de velocidad recibida desde el teclado o el secuenciador MIDI.

(2): Los ajustes Velocity Control y el control TMT mediante el control matriz se desactivan, y los dos tonos suenan simultáneamente, independientemente de la información de la velocidad recibida desde el teclado o el secuenciador MIDI.

(4): El control matriz TMT se activa, y la temporización de los tonos cambian según la información del controlador Control Source.

* *Los ajustes TMT Vel Control tienen prioridad cuando TMT Vel Control y TMT Control Sw se ajusten a ON.*

6. **Seleccione LFO1 como Ctrl 1 Src (pantalla PATCH:CONTROL, p. 52).**

7. **Ajuste Ctl1 Dest1 a TMT, Ctl1 Sens1 a +63, y Ctl1 Switch1 para TONE 1 y 2 a ON.**

8. **Ajuste LFO1 Form y Rate (pantalla PATCH:LFO) para cada uno de los tonos como se muestran a continuación.**

	TONE 1	TONE 2
Form:	SIN	SIN
Rate:	64	127

9. **Seleccione el número de tonos 1 y 2 (pantalla PATCH:WAVE, p. 44).**

10. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PATCH PLAY.**
    Otras aplicaciones posibles incluyen la sincronización del intervalo Control Source LFO con el tempo, la asignación de modulación y otros parámetros a Control Source, y el cambio de tono a tiempo real desde el teclado MIDI u otro dispositivo similar.

Apéndices

Instalar la tarjeta de ampliación de ondas

El XV-5050 puede ampliarse con la instalación de hasta dos tarjetas de ampliación de ondas opcionales (serie SRX). La información de onda se almacena en estas tarjetas de ampliación de ondas. También se almacenan los Patches y los Grupos de percusión que utilizan la información de onda desde tarjetas de ampliación de ondas, permitiendo recuperarla directamente para utilizar.

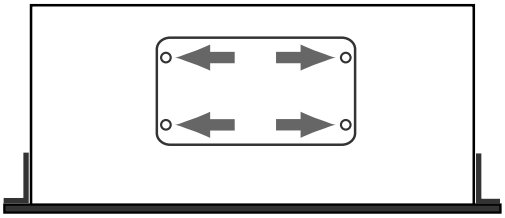
Precauciones al instalar una tarjeta de ampliación de ondas

- Para evitar el riesgo de daños en componentes internos que pueden estar provocados por la electricidad estática, tenga en cuenta los siguientes puntos al manipular la tarjeta.
  - Antes de tocar la tarjeta, coja siempre un objeto metálico (como una tubería de agua) para así descargar toda la electricidad estática que haya acumulado en su cuerpo.
  - Al manipular la tarjeta, sujétela siempre por los bordes. Evite tocar cualquiera de los componentes electrónicos o los conectores.
  - Guarde la bolsa en la que le hayan entregado la tarjeta, y ponga la tarjeta en ella siempre que deba guardarla o transportarla.
- Utilice un destornillador Philips adecuado para el tamaño del tornillo (un destornillador del número 2). Si se utiliza un destornillador que no sea adecuado, puede dañar la cabeza del tornillo.
- Para extraer un tornillo, gire el destornillador en sentido antihorario. Para apretar un tornillo, gire el destornillador en sentido horario.

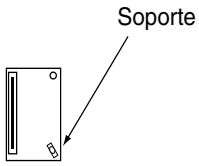
- Al instalar tarjetas de ampliación de ondas, retire sólo los tornillos especificados.
- Tenga cuidado que los tornillos que retire no caigan en el interior del XV-5050.
- No deje la cubierta sin instalar. Compruebe que vuelve a colocarla después de instalar las Tarjetas de ampliación de ondas.
- No toque ninguno de los circuitos impresos ni terminales de conexión.
- Tenga cuidado de no cortarse las manos con el borde de la bahía de instalación.
- No utilice nunca una fuerza excesiva al instalar una placa de circuitos. Si no consigue instalarla correctamente al primer intento, extráigala u vuelva a intentarlo.
- Una vez haya instalado la placa de circuitos, vuelva a comprobar su trabajo.
- Desactive siempre el equipo y desconecte el cable de alimentación antes de empezar la instalación de la tarjeta de circuitos (serie SRX; p. 14).
- Instale sólo la(s) tarjeta(s) de circuitos especificadas (serie SRX). Retire sólo los tornillos especificados (p. 120).

Cómo instalar una tarjeta de ampliación de ondas

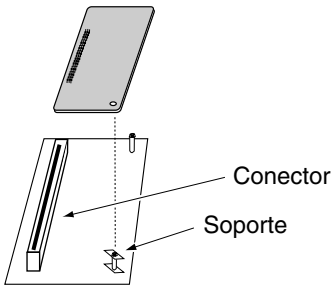
1. **Antes de instalar la tarjeta de ampliación de ondas, desactive el XV-5050 y cualquier dispositivo conectado al XV-5050.**
2. **Extraiga sólo los tornillos del panel superior especificados en la siguiente figura.**



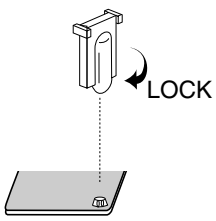
3. **Retire la cubierta.**
4. **Oriente el soporte de la tarjeta tal como muestra la figura.**



5. **Se incluyen ranuras dentro del XV-5050 para las tarjetas de la serie SRX. Tal como se muestra en el siguiente diagrama, conecte el conector de la tarjeta de ampliación de ondas en el conector de la ranura de la tarjeta de ampliación de ondas, y simultáneamente inserte el soporte de la tarjeta en el orificio para la Tarjeta de ampliación de ondas.**



6. **Utilice el hardware de bloqueo que se incluye con la tarjeta de ampliación de ondas para hacer girar el soporte de la tarjeta en la posición LOCK y fijar la tarjeta de ampliación de ondas.**



7. **Utilizando los tornillos extraídos en el Paso 2, vuelva a colocar la cubierta en su posición original.**

   De esta forma se completa la instalación de la tarjeta de ampliación de ondas.

A continuación, compruebe que haya instalado correctamente la tarjeta.

1. **Utilice el procedimiento descrito en "Activar el equipo" (p. 14) para poner en marcha el equipo.**
2. **Pulse [SYSTEM], de forma que el indicador se ilumine.**
3. **Pulse [◄ CURSOR] unas cuantas veces para desplazar el cursor al grupo de parámetros en la línea superior de la pantalla.**
4. **Gire [VALUE] para seleccionar "INFO."**
5. **Pulse [CURSOR ►] para desplazar el cursor al parámetro en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.**
6. **Gire [VALUE] para seleccionar "XA (XB)." Compruebe que el nombre de la Tarjeta de ampliación de ondas se visualiza junto al nombre de la ranura.**
7. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla PLAY.**

   Si no ha instalado ninguna tarjeta, o si el equipo no reconoce la tarjeta de ampliación de ondas de la forma correcta, se visualizará "----------" en la pantalla.

NOTA

Si se visualiza "----------" junto al nombre de la ranura en la que se instaló la tarjeta, es posible que el equipo no reconozca adecuadamente la tarjeta de ampliación de ondas. Utilice el procedimiento descrito en "Desactivar el equipo" (p. 14) para apagar el equipo, y a continuación reinstale la tarjeta de ampliación de ondas de la forma correcta.

Installation de la carte d'extension Wave
(French language for Canadian Safety Standard)

French language
for Canadian Safety Standard

Les cartes d'exten-sion Wave contiennent des donnees Wave, aussi bien que des morceaux musicaux et des ensembles rythmiques utilisant ces donnees, auxquelles on peut directement acceder dans la zone temporaire et les faire jouer.

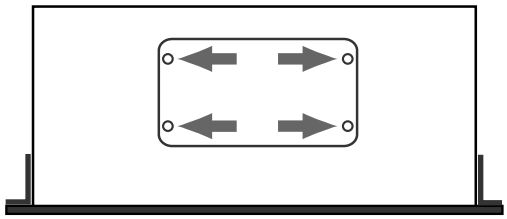
Précautions à prendre lors de l'installation d'une carte d'expansion Wave

- Veuillez suivre attentivement les instructions suivantes quand vous manipulez la carte afin d'éviter tout risque d'endommagement des pièces internes par l'électricité statique.
  - Toujours toucher un objet métallique relié à la terre (comme un tuyau par exemple) avant de manipuler la carte pour vous décharger de l'électricité statique que vous auriez pu accumuler.
  - Lorsque vous manipulez la carte, la tenir par les côtés. Évitez de toucher aux composants ou aux connecteurs.
  - Conservez le sachet d'origine dans lequel était la carte lors de l'envoi et remettez la carte dedans si vous devez la ranger ou la transporter.
- Utiliser un tournevis cruciforme correspondant à la taille de la vis (un tournevis numéro 2). En cas d'utilisation d'un tournevis inapproprié, la tête de la vis pourrait être endommagée.
- Pour enlever les vis, tourner le tournevis dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Pour resserrer, tourner dans le sens des aiguilles d'une montre.

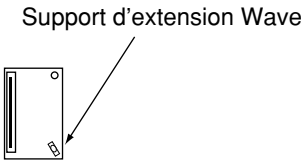
- Lors de l'insertion de la carte d'extension Wave, enlevez seulement les vis indiquées dans les instructions.
- Veillez à ne pas laisser tomber de vis dans le châssis du XV-5050.
- Ne pas laisser le panneau de protection avant détaché. S'assurer de l'avoir rattacher après avoir installé le disque dur.
- Ne pas toucher aux circuits imprimés ou aux connecteurs.
- Veillez à ne pas vous couper les doitgs sur le bord de l'ouverture d'installation.
- Ne jamais forcer lors de l'installation de la carte de circuits imprimés. Si la carte s'ajuste mal au premier essai, enlevez la carte et recommencez l'installation.
- Quand l'installation de la carte de circuits imprimés est terminée, revérifiez si tout est bien installé.
- Toujours éteindre et débrancher l'appareil avant de commencer l'installation de la carte. (SRX series; p. 14).
- N'installez que les cartes de circuits imprimes spécifiées (SRX series). Enlevez seulement les vis indiquées (p. 122).

Installation d'une carte d'expansion Wave

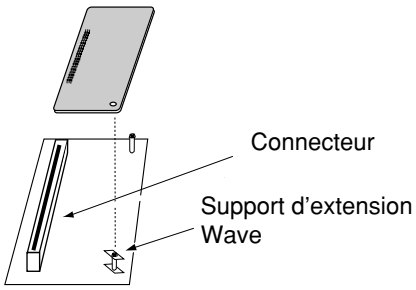
1. **Avant d'installer la carte d'extension, éteindre le XV-5050 et tous les appareils qui y sont reliés.**
2. **N'enlever que les vis spécifiées sur le schéma suivant.**



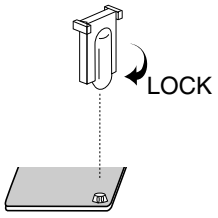
3. **Enlever la plaque protectrice.**
4. **Orienter le support à carte tel qu'indiqué sur le schéma.**



5. **Dans l'appareil, vous trouverez des emplacements pour carte à extension de série SRX. En vous référant au schéma ci-dessous, insérer le connecteur de la carte d'extension à l'emplacement correspondant tout en enfonçant simultanément le support à carte dans les trous de celle-ci.**



6. **À l'aide de l'outil fourni à cet effet avec la carte, faire tourner en position "LOCK" le support à carte afin de bien la fixer.**



7. **Remettre la plaque à sa place et la fixer à l'aide des vis enlevées à l'étape 2.**

   Ceci complète l'installation de la carte d'extension.

French language
for Canadian Safety Standard

Les manipulations suivantes vous permettront de verifier si votre carte a ete correctement installee.

1. **Allumer votre appareil en suivant les instructions de la p.14.**
2. **Appuyer sur [SYSTEM] pour allumer le voyant lumineux.**
3. **Appuyer sur [◄ CURSOR] quelques fois pour déplacer le curseur jusqu'au groupe de paramètres sur la première ligne affichée.**
4. **Tourner le bouton [VALUE] afin de sélectionner " INFO ".**
5. **Appuyer sur [CURSOR ►] pour déplacer le curseur jusqu'au paramètre dans le coin inférieur gauche de l'affichage.**
6. **Tourner le bouton [VALUE] pour sélectionner " XA (XB) ". S'assurer que le nom de la carte d'expansion Wave est affiché en regard du nom de la fente.**
7. **Appuyer sur [EXIT] pour revenir à l'écran PLAY.**
   L'affichage suivant apparaitra. S'il n'y a aucune carte installee ou si la carte est incorrectement installee, l'affichage [----------] apparaitra.

* *Si l'affichage [----------] apparait a cote du nom de l'emplacement dans lequel vous avez installe la carte, il est possible que la carte d'extension ait ete mal installee. Eteindre l'appareil en suivant les instructions a cet effet a la p.14 et reinstaller la carte.*

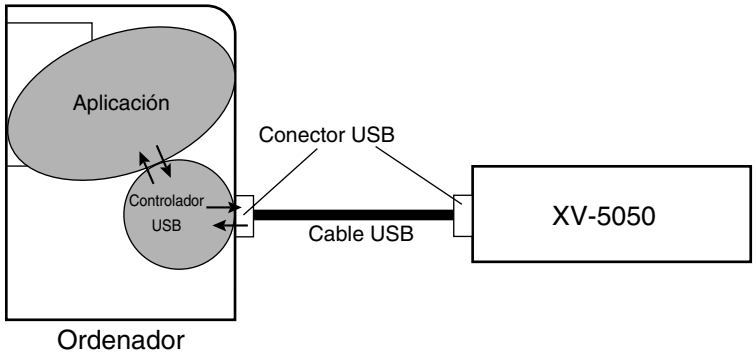
Instalar y configurar el controlador

Para utilizar el XV-5050 con el ordenador, deberá instalar en primer lugar el controlador USB MIDI. El Controlador USB MIDI se incluye en el "CD-ROM del controlador de XV-5050."

¿Qué es el controlador USB MIDI?

El controlador USB MIDI es un software que pasa la información entre el XV-5050 y la aplicación (software del secuenciador, etc.) que se está ejecutando en el ordenador conectado a USB.

El controlador USB MIDI envía información desde la aplicación al XV-5050, y pasa la información desde el XV-5050 a la aplicación.



La explicación acerca de cómo instalar y configurar el controlador se ordena según el ordenador y el controlador MIDI que esté utilizando. Siga los pasos descritos en las siguientes páginas.

Usuarios de Windows 98 / Me → p. 125

Usuarios de Windows 2000 → p. 128

Utilizar OMS en el Macintosh → p. 132

Utilizar FreeMIDI en el Macintosh → p. 134

NOTA

El XV-5050 no puede utilizarse con Windows 95 o Windows NT.

Usuarios de Windows 98 / Me

Utilice el siguiente procedimiento para instalar el Controlador de XV-5050.

* *Desconecte el XV-5050 del ordenador antes de iniciar Windows.*

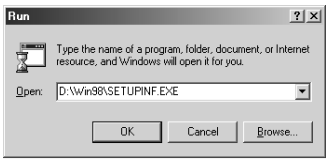
1. Con todos los cables USB desconectados, inicie Windows. (excepto el teclado y el ratón)

2. Salga de todas las aplicaciones antes de iniciar la instalación del controlador.

3. Inserte el CD-ROM del controlador de XV-5050 en la unidad de CD-ROM.

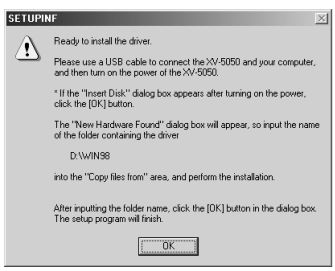
4. Desde el menú Inicio de Windows, seleccione "Ejecutar."

5. En el campo "Abrir" del cuadro de diálogo que aparece, escriba "D:\Win98\Setupinf.exe" y haga clic en "Aceptar."



* *Escriba el nombre del controlador* ***D:*** *adecuado para el nombre del controlador de la unidad de CD-ROM.*

6. Aparece el cuadro de diálogo SETUPINF, y la pantalla muestra "Listo para instalar el controlador.---"



* *No haga clic en "Aceptar".*

NOTA

Si el XV-5050 ya está conectado al ordenador y se visualiza el mensaje **"Asistente para agregar nuevo hardware"**, vaya a la carpeta del **CD-ROM del controlador de XV-5050** con el nombre **Win98**, abra el archivo **LÉAME_E.HTM**, y lea la sección de **"Solucionar problemas"** titulada "Intentó instalar el controlador utilizando el procedimiento descrito anteriormente, pero no ha sido posible."

NOTA

Si desea utilizar el XV-5050 al mismo tiempo que otro dispositivo USB conectado al ordenador, desconecte el otro dispositivo USB del conector USB antes de instalar el controlador del XV-5050. Si se conecta otro dispositivo USB en el ordenador al instalar el controlador del XV-5050, el controlador del XV-5050 puede no instalarse correctamente.

NOTA

No es posible utilizar el archivo **"Win98\Setupinf.exe"** en Windows 2000.

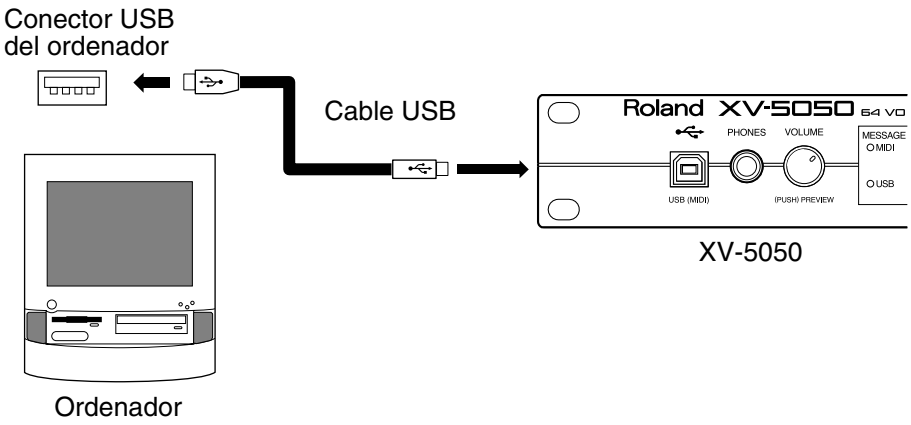
NOTA

Para comprobar el nombre de la unidad de CD-ROM, haga doble clic en el icono de **Mi PC**.

NOTA

Si el cuadro de diálogo **"Listo para instalar el controlador.---"** no aparece, vaya a la carpeta del **CD-ROM del controlador de XV-5050** con el nombre **Win98**, abra el archivo **LÉAME_E.HTM**, y lea la sección titulada **"Instalación."**

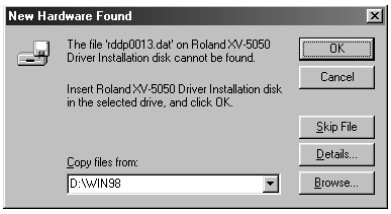
7. Utilice el cable USB para conectar el XV-5050 y el ordenador.



8. En algunos casos, puede aparecer el cuadro de diálogo "Insertar disco". Haga clic en "Aceptar."

9. Aparecerá el cuadro de diálogo "Se ha encontrado hardware nuevo".

En el área **"Copiar archivos de"**, escriba **"D:\Win98"** y haga clic en el botón **"Aceptar"**. De esta forma se completará la instalación.



* *Cambie la D del nombre del controlador: para que coincida con el nombre del controlador de la unidad de CD-ROM. Por ejemplo, si la unidad de CD-ROM tiene la letra Q:, debería escribir "Q:\Win98".*

10. Haga clic en el botón "Aceptar" en el cuadro de diálogo "SETUPINF".

A continuación, consulte **Especificar el destino de salida para la información MIDI** (la siguiente sección), y defina los ajustes para el XV-5050 para utilizarlos desde el ordenador. No podrá utilizar el XV-5050 a menos que defina estos ajustes.

NOTA

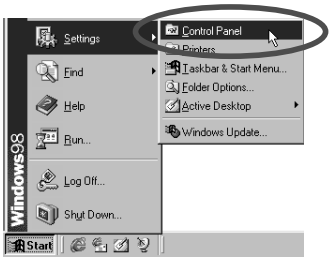
Para evitar el mal funcionamiento y/o causar daños a los altavoces u otros dispositivos, baje el volumen, y desactive todos los dispositivos antes de realizar ninguna conexión.

Especificar el destino de salida para la información MIDI

Aquí puede definir ajustes para utilizar el controlador USB MIDI con aplicaciones tales como el **"Reproductor multimedia"** que se incluye con Windows.

Usuarios de Windows 98

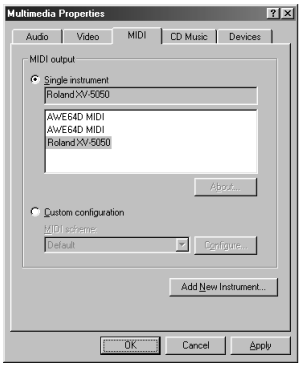
1. Haga clic en el botón [Inicio] de Windows, seleccione [Configuración] desde el menú que aparece y seleccione [Panel de control].



2. En el Panel de control, haga doble clic en el icono [Multimedia].

3. En Propiedades multimedia, haga clic en la ficha [MIDI].

En el campo **"Salida de MIDI"** seleccione **[Roland XV-5050]**.

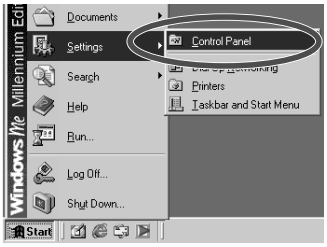


4. Haga clic en [Aceptar].

5. Inicie Reproductor de Windows Media o Reproductor multimedia, seleccione un archivo MIDI, y reprodúzcalo.

Usuarios de Windows Me

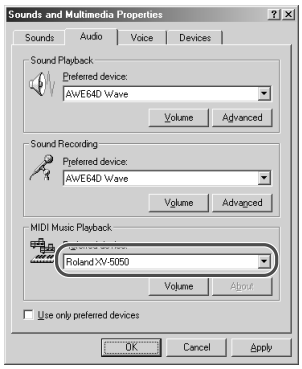
1. Haga clic en el botón [Inicio] de Windows, seleccione [Configuración] desde el menú que aparece y seleccione [Panel de control].



2. En el Panel de control, haga doble clic en el icono [Sonidos y multimedia].

3. En Propiedades de sonidos y multimedia, haga clic en la ficha [Audio].

En el campo **"Reproducción de música MIDI"**, seleccione **[Roland XV-5050]**.



4. Haga clic en [Aceptar].

5. Inicie Reproductor de Windows Media o Reproductor multimedia, seleccione un archivo MIDI, y reprodúzcalo.

NOTA

Si utiliza el XV-5050 con un secuenciador, no desconecte el cable MIDI conectado al XV-5050 mientras se reproduce una canción.

MEMO

Reproductor Windows Media se encuentra en el menú **Inicio** -> **Programas**-**Accesorios**-**Entretenimiento**-**Reproductor de Windows Media**.

MEMO

Según los ajustes, es posible que no aparezca **"Sonidos y multimedia"** en el **"Panel de control."** En este caso, haga clic en **"Ver todas las opciones del Panel de control."**

MEMO

Reproductor Windows Media se encuentra en el menú **Inicio** -> **Programas**-**Accesorios**-**Entretenimiento**-**Reproductor de Windows Media**.

Usuarios de Windows 2000

Utilice el siguiente procedimiento para instalar el controlador de XV-5050.

* *Desconecte el XV-5050 del ordenador antes de iniciar Windows.*

* *Para instalar el controlador, debe registrarse en Windows como el* ***Administrador*** *u otro usuario con los privilegios del grupo Administradores. Para más información acerca de este tema, consulte el administrador del sistema del ordenador.*

1. Con todos los cables USB desconectados, inicie Windows. (excepto el teclado y el ratón)

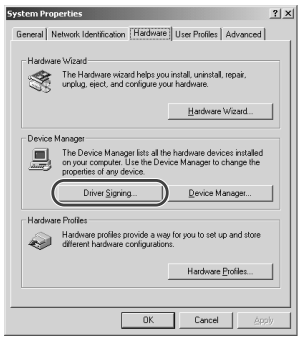
2. Regístrese en Windows como Administrador, u otro usuario que sea miembro del grupo Administradores.

3. Salga de todas las aplicaciones antes de realizar la instalación.

4. Defina los ajustes de "Firma de controladores".

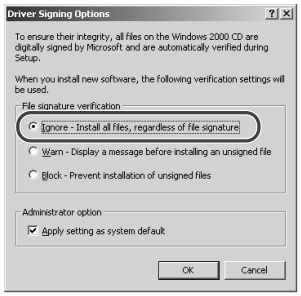
Abra el **"Panel de control,"** y haga doble clic en **"Sistema."**

Haga clic en la ficha **"Hardware"**, y a continuación haga clic en el botón **"Firma de controladores"**. Aparece el cuadro de diálogo **"Opciones de firma de controlador"**.



5. Compruebe que "Comprobación de la firma del archivo" está ajustado en "Omitir."

Si está ajustado en **"Omitir,"** haga clic en **"Aceptar."** Si no lo está, anote el ajuste actual; a continuación cámbielo a **"Omitir"** y haga clic en el botón **"Aceptar"**.



6. Haga clic en el botón "Aceptar" para cerrar "Propiedades del sistema."

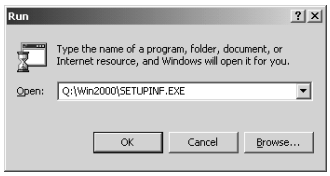
7. Inserte el CD-ROM del controlador de XV-5050 en la unidad de CD-ROM.

8. Desde el menú Inicio de Windows, seleccione "Ejecutar."

NOTA

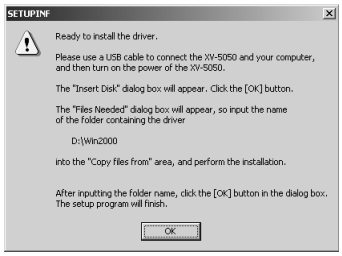
Si el XV-5050 ya está conectado al ordenador y se visualiza el mensaje **"Asistente para hardware nuevo encontrado"**, vaya a la carpeta del **CD-ROM del controlador de XV-5050** con el nombre **Win2000**, abra el archivo **LÉAME_E.HTM**, y lea la sección de **"Solucionar problemas"** titulada **"Intentó instalar el controlador utilizando el procedimiento descrito anteriormente, pero no ha sido posible."**

9. En el campo "Abrir" del cuadro de diálogo que aparece, escriba "D:\Win2000\Setupinf.exe" y haga clic en "Aceptar."



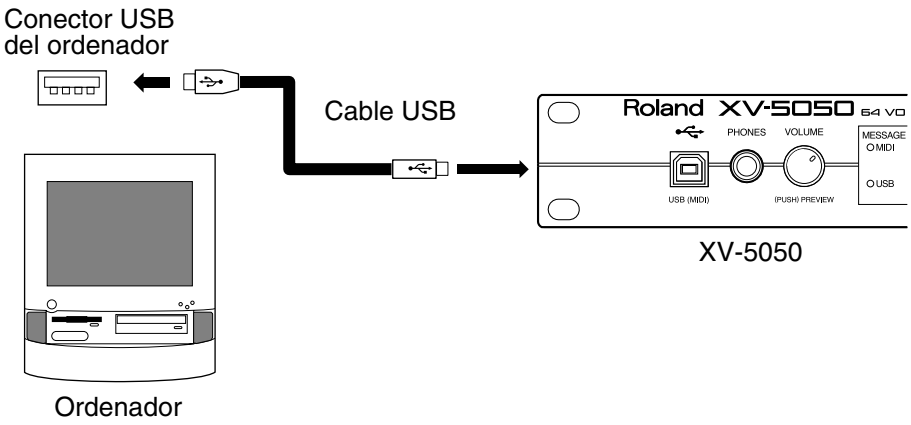
* *Escriba el nombre del controlador D: adecuado para el nombre del controlador de la unidad de CD-ROM.*

10. Aparece el cuadro de diálogo SETUPINF, y la pantalla muestra "Listo para instalar el controlador.-"



* *No haga clic en "Aceptar".*

11. Utilice el cable USB para conectar el XV-5050 y el ordenador.

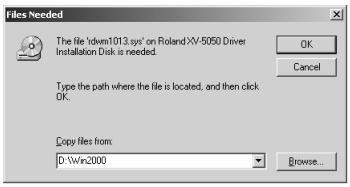


12. Aparece el cuadro de diálogo "Insertar disco".

Haga clic en el botón **"Aceptar"**.

13. Aparece el cuadro de diálogo "Archivos necesitados".

En el área **"Copiar archivos de"**, escriba **"D:\Win2000"** y haga clic en el botón **"Aceptar"**. De esta forma se completará la instalación.



* *Cambie la D del nombre del controlador: para que coincida con el nombre del controlador de la unidad de CD-ROM. Por ejemplo, si la unidad de CD-ROM tiene la letra Q:, debería escribir "Q:\Win2000".*

NOTA

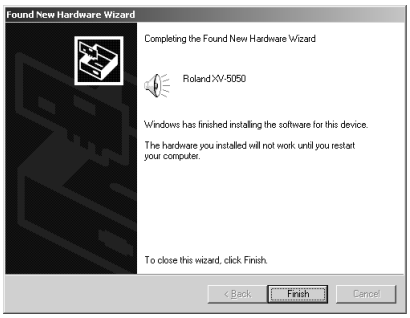
No es posible utilizar el archivo **"Win2000\Setupinf.exe"** en Windows 98/Me.

NOTA

Para evitar el mal funcionamiento y/o causar daños a los altavoces u otros dispositivos, baje el volumen, y desactive todos los dispositivos antes de realizar ninguna conexión.

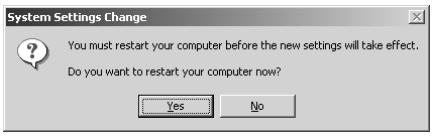
14. Aparecerá el cuadro de diálogo "Asistente para hardware nuevo encontrado".

Compruebe que se visualice **"Roland XV-5050"**, y haga clic en el botón **"Finalizar"**.



15. Aparecerá el cuadro de diálogo "Cambio de configuración del sistema".

Haga clic en el botón **"Sí"** y reinicie Windows.



16. Si cambió el ajuste para "Comprobación de la firma del archivo" en el paso 5, ajústelo de nuevo a su ajuste previo.

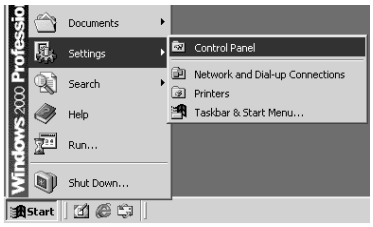
(Para restablecer el ajuste, el Administrador o usuario perteneciente al grupo Administradores debe registrarse en Windows.)

A continuación, consulte **"Especificar el destino de salida para la información MIDI"** (la siguiente sección), y defina los ajustes para el XV-5050 para utilizarlos desde el ordenador. No podrá utilizar el XV-5050 a menos que defina estos ajustes.

Especificar el destino de salida para la información MIDI

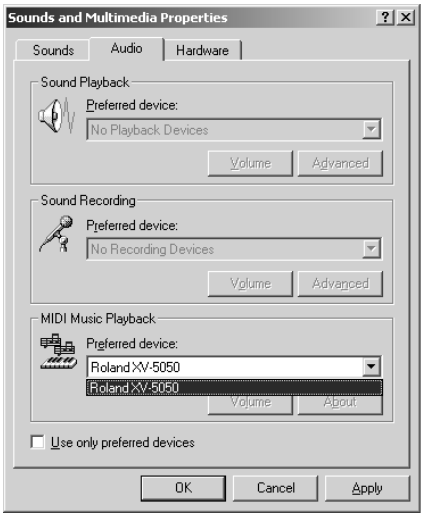
Aquí puede definir ajustes para utilizar el controlador de XV-5050 con aplicaciones tales como el **"Reproductor multimedia"** que se incluye con Windows.

1. Haga clic en el botón [Inicio] de Windows, seleccione [Configuración] desde el menú que aparece y seleccione [Panel de control].



2. En el Panel de control, haga doble clic en el icono [Sonidos y multimedia].

3. Haga clic en la ficha "Sonido", y en "Reproducción de música MIDI," seleccione "Roland XV-5050."



4. Haga clic en [Aceptar].

5. Inicie Reproductor de Windows Media o Reproductor multimedia, seleccione un archivo MIDI, y reprodúzcalo.

NOTA

Si utiliza el XV-5050 con un secuenciador, no desconecte el cable MIDI conectado al XV-5050 mientras se reproduce una canción.

MEMO

Reproductor Windows Media se encuentra en el menú **Inicio** -> **Programas**-**Accesorios**-**Entretenimiento**-**Reproductor de Windows Media**.

Eliminar el controlador USB MIDI

Si no pudo instalar el controlador de XV-5050 según el procedimiento descrito, o si no pudo utilizar el XV-5050 incluso después de instalar el controlador, deberá eliminar el controlador.

Una vez haya eliminado el controlador, utilice el procedimiento descrito en **"Instalar y configurar el controlador"** (p. 124) para reinstalar el controlador.

Para más detalles acerca de cómo eliminar el controlador, consulte la explicación proporcionada en el manual on-line dentro del CD-ROM del controlador de XV-5050.

Usuarios de Windows 98 / Me

En la carpeta del CD-ROM del controlador de XV-5050 Win98, abra el archivo README_E.HTM y lea "Para desinstalar."

Usuarios de Windows 2000

En la carpeta del CD-ROM del controlador de XV-5050 Win2000, abra el archivo README_E.HTM y lea "Para desinstalar."

Utilizar OMS en el Macintosh

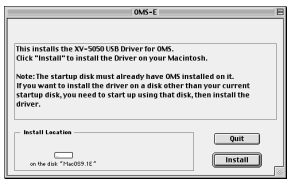
Instalar el controlador de XV-5050

Utilice el siguiente procedimiento para instalar el controlador de XV-5050.

* *Desconecte el XV-5050 del Macintosh antes de instalar el controlador.*
* *Salga de todas las aplicaciones antes de iniciar la instalación del controlador.*
* *El **Controlador OMS de XV-5050** incluido en el disco se proporciona como un módulo adicional que permite utilizar el XV-5050 con OMS. Para utilizarlo, debe tener instalado OMS en el disco duro de arranque.*

1. En la carpeta "XV Driver E" del CD-ROM, haga doble clic en el icono "OMS-E".

2. Compruebe que OMS esté instalado en la ubicación donde se instalará el controlador, y haga clic en [Instalar].

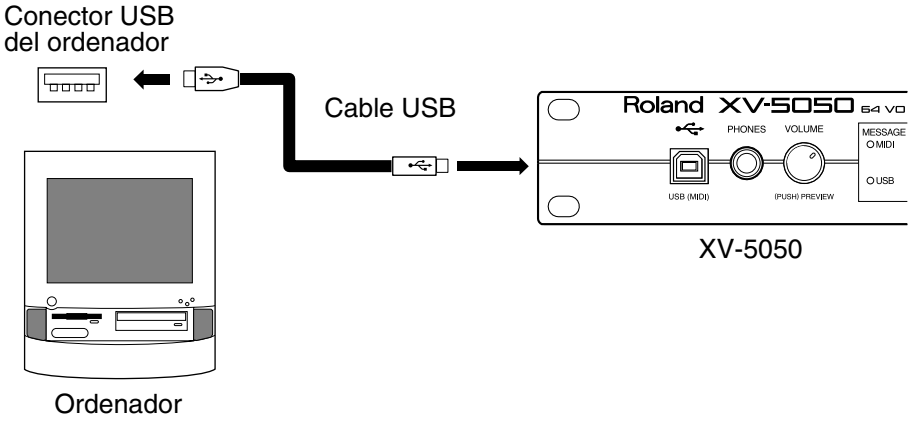


3. Si aparece el siguiente mensaje, haga clic en [Continuar] y saldrá del resto de aplicaciones actualmente en ejecución, y la instalación continuará.

4. Una vez se haya completado la instalación, aparecerá el siguiente cuadro de diálogo. Haga clic en [Reiniciar] para reiniciar el Macintosh.

Ajustes de OMS

1. Utilice el cable USB para conectar el XV-5050 y el Macintosh.



2. Haga doble clic en el icono "OMS Setup".

MEMO
Puede descargar OMS desde la página web de Opcode System, Inc.

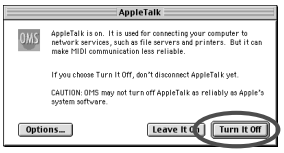
MEMO
Para información más detallada de OMS, consulte el Manual del Usuario de OMS.

NOTA
Para evitar el mal funcionamiento y/o causar daños a los altavoces u otros dispositivos, baje el volumen, y desactive todos los dispositivos antes de realizar ninguna conexión.

NOTA
Si utiliza el XV-5050 con un secuenciador, no desconecte el cable MIDI conectado al XV-5050 mientras se reproduce una canción.

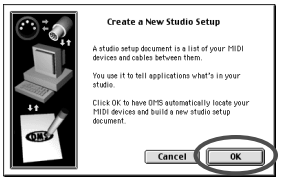
3. Si aparece el cuadro de diálogo "Apple Talk", haga clic en [Turn It Off].

A continuación, en el cuadro de diálogo que aparece, haga clic en **[OK]**.



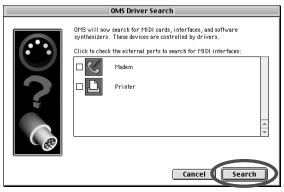
4. Aparece el cuadro de diálogo "Create a New Studio setup".

Haga clic en **[OK]**.

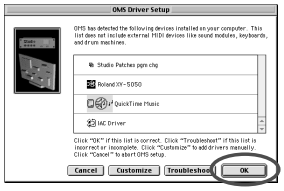


5. Aparece el cuadro de diálogo "OMS Driver Search".

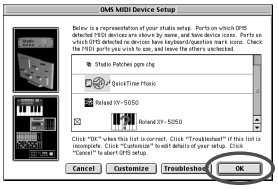
Haga clic en **[Buscar]**.



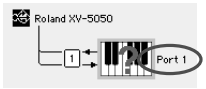
6. Una vez se haya completado la búsqueda, compruebe que el "Roland XV-5050" aparezca listado en el cuadro de diálogo "OMS Driver Setup", y haga clic en [OK].



7. Una vez haya comprobado que el XV-5050 se encuentra en la lista del cuadro de diálogo "OMS MIDI Device Setup", haga clic en la casilla de verificación para XV-5050, y en [OK].

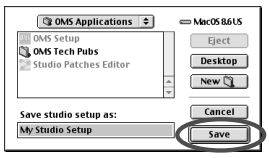


8. Cambie el nombre del icono del teclado a "Port 1" o cualquier otro nombre excepto "XV-5050."



9. Aparece el cuadro de diálogo"Guardar".

Escriba el nombre de archivo deseado, y haga clic en **[Guardar]**.



10. Seleccione [Test Studio] en [Studio Menu] y compruébelo para verificar si se produce sonido.

11. En "My Studio Setup Window," haga clic en el icono del teclado.

Al desplazar el puntero del ratón cerca del icono del teclado, el puntero cambiará a la forma de una corchea. Compruebe que puede escuchar sonido desde el XV-5050.

12. Una vez haya finalizado la comprobación anterior, salga de OMS Setup.

De esta forma, se completan los ajustes del controlador.

MEMO

Si el cuadro de diálogo **"Create a New Studio setup"** no aparece, haga clic en **[New Studio setup]** en el menú **[Archivo]**.

NOTA

El siguiente paso provocará un sonido relativamente alto producido por el XV-5050, de manera que baje el volumen del XV-5050 antes de continuar.

Utilizar FreeMIDI en el Macintosh

Instalar el controlador de XV-5050

Utilice el siguiente procedimiento para instalar el controlador de XV-5050.

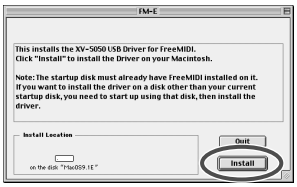
* *Desconecte el XV-5050 del Macintosh antes de instalar el controlador.*

* *Salga de todas las aplicaciones antes de iniciar la instalación del controlador.*

* *El **Controlador FreeMIDI de XV-5050** incluido en el disco se proporciona como un módulo adicional que permite utilizar el XV-5050 con FreeMIDI. Para utilizarlo, debe tener instalado FreeMIDI en el disco duro de arranque.*

1. En la carpeta "XV-5050 Driver E" del CD-ROM, haga doble clic en el icono "FM-E".

2. Compruebe que FreeMIDI esté instalado en la ubicación donde se instalará el controlador, y haga clic en [Instalar].



3. Una vez se haya completado la instalación, haga clic en [Reiniciar] para reiniciar el Macintosh.

De esta forma, se completa la instalación del Controlador de XV-5050.

A continuación, definirá los ajustes de FreeMIDI.

MEMO

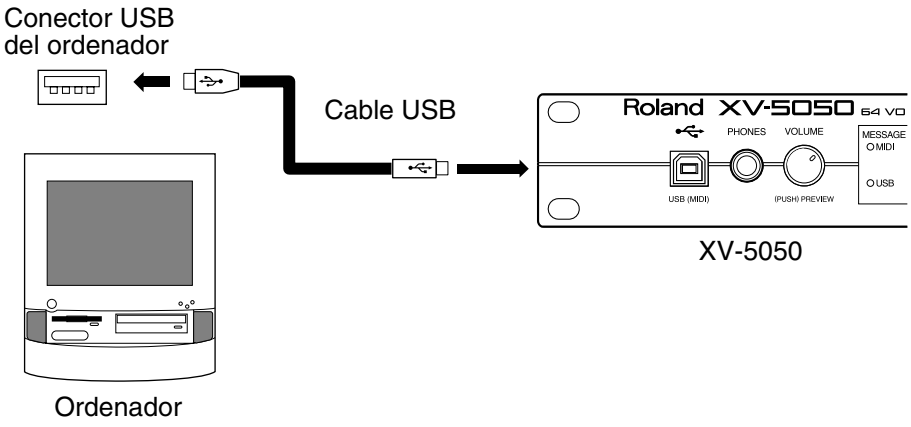
Puede descargar FreeMIDI desde la página web de Mark of the Unicorn, Inc.

MEMO

Para información más detallada de FreeMIDI, consulte el Manual del Usuario de FreeMIDI.

Ajustes de FreeMIDI

1. Utilice el cable USB para conectar el XV-5050 y el Macintosh.

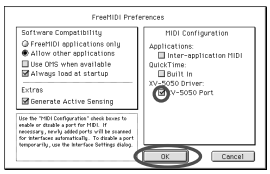


2. Abra la carpeta "FreeMIDI Applications", y haga doble clic en el icono "FreeMIDI Setup".

3. La primera vez que se inicia FreeMIDI, aparecerá el cuadro de diálogo "Welcome to FreeMIDI!". Haga clic en [Continuar].

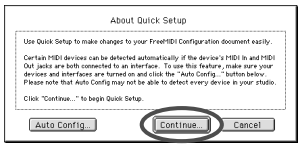
Si es la segunda vez o más, seleccione "FreeMIDI Preferences" desde el menú Archivo.

4. En el cuadro de diálogo "FreeMIDI Preferences", marque "XV-5050 Port" que está situado debajo de Controlador de XV-5050 en MIDI Configuration, y haga clic en [OK].

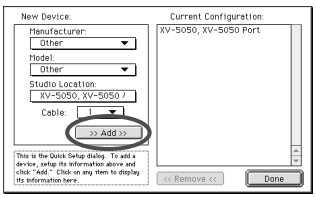


5. Aparece el cuadro de diálogo About Quick Setup.

Haga clic en **[Continuar]**.

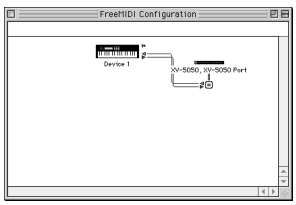


6. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione el "XV-5050" en "Studio Location," y haga clic en [>>Añadir>>].

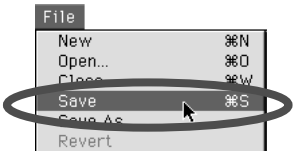


7. Cuando los ajustes se completen, haga clic en [Done].

Aparece una ventana de ajuste similar a la siguiente.



8. Desde el menú Archivo, seleccione [Guardar], y guarde los ajustes.



De esta forma, se completan los ajustes del controlador.

NOTA
Para evitar el mal funcionamiento y/o causar daños a los altavoces u otros dispositivos, baje el volumen, y desactive todos los dispositivos antes de realizar ninguna conexión.

NOTA
Si utiliza el XV-5050 con un secuenciador, no desconecte el cable MIDI conectado al XV-5050 mientras se reproduce una canción.

MEMO
Encontrará un número de versión a continuación de **"FreeMIDI Setup"** como el nombre de icono actual.

NOTA
Si el cuadro de diálogo no muestra **"XV-5050 Driver,"** compruebe que el XV-5050 esté correctamente conectado, e inicie de nuevo **FreeMIDI Setup**.

NOTA
Si el cuadro de diálogo **"About Quick Setup"** no se visualiza, seleccione **"Quick Setup..."** del menú **"Configuración"**.

NOTA
Éste es un ejemplo de una ventana de ajuste. La ventana que aparece, dependerá de su configuración.

Solucionar Problemas

Si no se puede escuchar ningún sonido, o si la unidad no funciona como espera, en primer lugar compruebe los siguientes puntos. Si después de estos pasos el problema aún persiste, consulte a su distribuidor o al distribuidor Roland más cercano.

* *Si aparece un mensaje durante el funcionamiento, consulte la siguiente sección* ***Mensajes de error*** *(p. 137).*

Problema	Causa	Acción
No se oye ningún sonido	¿El VOLUME está bajado?	Compruebe el mando VOLUME, y los ajustes de volumen en el amplificador / mezclador, etc conectado.
	¿Las conexiones se han realizado correctamente?	Si hay sonidos en los auriculares, es posible que los cables de conexión estén rotos, o que el amplificador o el mezclador no funcione. Vuelva a comprobar los cables de conexión y los otros dispositivos.
	¿El canal de recepción MIDI es correcto?	Asegúrese de que el canal de transmisión MIDI de los dispositivos conectados coincida con el canal de recepción del XV-5050 (p. 19).
	¿Los ajustes de Tone, Patch y Part level son excesivamente bajos?	Compruebe los ajustes del nivel de cada Tone, Patch y cada Part. (Tone p. 48, Patch p. 40, Part p. 65)
	¿Los Tonos y las Partes están desactivados?	Compruebe los ajustes activados/desactivados del nivel de cada Tono, Patch y cada Parte. (Tono p. 39, Parte p. 63)
	¿Los ajustes del intervalo de teclas son correctos?	Compruebe los ajustes del intervalo de las teclas de cada Tono, Patch y cada Parte. (Tono p. 41, Parte p. 64)
	¿El volumen se ha bajado mediante mensajes de volumen/expresión recibidos desde un dispositivo externo?	El volumen volverá a ser normal cuando se vuelva a activar la unidad. Cuando se selecciona una Interpretación, el estado de recepción de cada mensaje se visualiza en la pantalla [INFO] (p. 67).
	¿Los ajustes de efectos son correctos?	Compruebe los ajustes Effect On/Off (p. 69), Effect Balance y Level (pp. 75–103).
	¿Los ajustes de los destinos de salida son correctos?	Compruebe los ajustes Output Assign y MFX Output Assign. (p. 74)
	¿MIDI-USB Thru está activado?	Desactive el parámetro MIDI-USB Thru, o active el parámetro MIDI Thru en el ordenador conectado (p. 109).
La afinación es incorrecta	¿El ajuste Master Tune es correcto?	Compruebe el ajuste. (p. 110)
	¿Scale Tune está seleccionado?	Compruebe el ajuste. (p. 110)
	¿Los ajustes de afinación para cada Tono y Parte son correctos?	Compruebe todos los ajustes. (Tono p. 45, Parte p. 66)
	¿Los mensajes pitch bend recibidos desde un dispositivo externo han hecho que la afinación se "pegue"?	La afinación volverá a ser normal cuando se vuelva a activar la unidad. Si se selecciona una interpretación, la pantalla [INFO] (p. 67) le permite comprobar la recepción de cada tipo de mensaje.
Los efectos no se aplican	¿MFX, CHORUS, y REVERB están desactivados?	Mantenga pulsado [SHIFT] y presione [PATCH FINDER] para comprobar todos los ajustes. (p. 69)
	¿Los varios ajustes de efectos son correctos?	Si los niveles de envío de cada efecto están a 0, los efectos no se aplicarán. Compruebe todos los ajustes. (p. 74)
		Aunque el nivel de envío de cada efecto esté por encima de 0, los efectos no se aplicarán al nivel de salida si MFX, el nivel Chorus y el nivel de reverberación se ajustan a 0. Compruebe todos los ajustes. (p. 74)
		Si la asignación de salida se ajusta a PATCH para cada parte de la interpretación, el sonido se debería enviar según los ajustes Output Assign del Patch (para cada Tono) que se asigna a dichas partes. Esto significa que si la asignación de salida (cada tono en) del patch se ajusta a PATCH, el sonido MFX no se enviará. (p. 40)
Los mensajes MIDI no se reciben correctamente	¿Los ajustes del canal de recepción y del conmutador de recepción son correctos?	Compruebe los ajustes para el canal de recepción MIDI (p. 108) y los varios conmutadores de recepción de los mensajes MIDI (p. 108).
	¿Los ajustes de recepción exclusiva son correctos?	Para recibir mensajes exclusivos del sistema, el número ID del dispositivo debe coincidir con el del dispositivo que transmite, y el conmutador de recepción exclusivo del sistema debe estar activado. (p. 108) Además, si desea rescribir en el grupo USER, el conmutador Protect del mensaje exclusivo del sistema también debe estar desconectado. (p. 105)
	¿Se visualiza la pantalla DEMO PLAY?	Cuando se visualiza la pantalla DEMOPLAY, los mensaje MIDI recibidos de un dispositivo externo se ignorará.
La información de la canción no se reproduce correctamente	¿Reproduce desde el medio de la canción?	El comienzo de una partitura de General MIDI contiene un mensaje GM System On. En algunos casos, una partitura General MIDI no se puede reproducir correctamente a no ser que se reciba este mensaje.
	¿Reproduce información de canción de formato GS?	Como el XV-5050 es una fuente de sonido compatible con el sistema General MIDI, hay muchos casos en que la información de la canción del formato GS no se reproduzca correctamente.

Mensajes de error

Si se ha producido algún error en el funcionamiento, o si el XV-5050 no puede continuar funcionando según lo desea, aparecerá un mensaje de error en la pantalla. Realice las acciones adecuadas según el mensaje de error visualizado.

* *En esta sección aparecen los mensajes de error por orden alfabético.*

Mensaje	Situación	Acción
MIDI Buffer Full!	Debido a un volumen desmesurado de mensajes MIDI recibido, el XV-5050 no ha conseguido procesarlos correctamente.	Reduzca la cantidad de mensajes MIDI a transmitir.
MIDI Communication Error	Es posible que la fuente de alimentación del dispositivo MIDI conectado al conector MIDI IN del XV-5050 se haya desconectado.	Compruebe la fuente de alimentación del dispositivo MIDI conectado.
	Es posible que se haya desconectado un cable MIDI o que tenga un corto circuito.	Compruebe el cable MIDI.
Receive Data Error	Se recibió un mensaje MIDI de forma incorrecta.	Si se visualiza el mismo error repetidamente, existe un problema con los mensajes MIDI que se transmiten al XV-5050.
USB Off Line	Es posible que la fuente de alimentación del ordenador conectado al conector USB del XV-5050 se haya desconectado.	Compruebe la fuente de alimentación del ordenador conectado.
	Es posible que se haya desconectado un cable MIDI o que tenga un corto circuito.	Compruebe el cable USB.
User Memory Damaged	La información en la memoria de usuario se ha perdido.	Utilice la función Factory Reset (p. 15) to para inicializar la memoria con los ajustes por defecto.
User Memory Write Protected	El parámetro interno (PROTECT; p. 105) está activado.	Desactive el parámetro interno.
	El parámetro Exclusive (PROTECT; p. 105) está activado y los mensajes Exclusive no se pueden recibir.	Desactive el parámetro Exclusive.

Lista de formas de onda

Nº	Nombre de onda
1	StGrand pA L
2	StGrand pA R
3	StGrand pB L
4	StGrand pB R
5	StGrand pC L
6	StGrand pC R
7	StGrand fA L
8	StGrand fA R
9	StGrand fB L
10	StGrand fB R
11	StGrand fC L
12	StGrand fC R
13	Ac Piano2 pA
14	Ac Piano2 pB
15	Ac Piano2 pC
16	Ac Piano2 fA
17	Ac Piano2 fB
18	Ac Piano2 fC
19	Ac Piano1 A
20	Ac Piano1 B
21	Ac Piano1 C
22	Piano Thump
23	Piano Up TH
24	Piano Atk
25	MKS-20 P3 A
26	MKS-20 P3 B
27	MKS-20 P3 C
28	SA Rhodes 1A
29	SA Rhodes 1B
30	SA Rhodes 1C
31	SA Rhodes 2A
32	SA Rhodes 2B
33	SA Rhodes 2C
34	Dyn Rhd mp A
35	Dyn Rhd mp B
36	Dyn Rhd mp C
37	Dyn Rhd mf A
38	Dyn Rhd mf B
39	Dyn Rhd mf C
40	Dyn Rhd ff A
41	Dyn Rhd ff B
42	Dyn Rhd ff C
43	Wurly soft A
44	Wurly soft B
45	Wurly soft C
46	Wurly hard A
47	Wurly hard B
48	Wurly hard C
49	E.Piano 1A
50	E.Piano 1B
51	E.Piano 1C
52	E.Piano 2A
53	E.Piano 2B
54	E.Piano 2C
55	E.Piano 3A
56	E.Piano 3B
57	E.Piano 3C
58	MK-80 EP A
59	MK-80 EP B
60	MK-80 EP C
61	EP Hard
62	EP Distone
63	Clear Keys
64	D-50 EP A
65	D-50 EP B
66	D-50 EP C
67	Celesta
68	Music Box
69	Music Box 2
70	Clav 1A
71	Clav 1B
72	Clav 1C
73	Clav 2A
74	Clav 2B
75	Clav 2C
76	Clav 3A
77	Clav 3B
78	Clav 3C
79	Clav 4A
80	Clav 4B
81	Clav 4C
82	Clav Wave
83	MIDI Clav
84	HarpsiWave A
85	HarpsiWave B
86	HarpsiWave C
87	Jazz Organ 1
88	Jazz Organ 2
89	Organ 1
90	Organ 2
91	Organ 3
92	Organ 4
93	60's Organ1
94	60's Organ2
95	60's Organ3
96	60's Organ4
97	Full Organ
98	Full Draw
99	Rock Organ
100	RockOrg1 A L
101	RockOrg1 A R
102	RockOrg1 B L
103	RockOrg1 B R
104	RockOrg1 C L
105	RockOrg1 C R
106	RockOrg2 A L
107	RockOrg2 A R
108	RockOrg2 B L
109	RockOrg2 B R
110	RockOrg2 C L
111	RockOrg2 C R
112	RockOrg3 A L
113	RockOrg3 A R
114	RockOrg3 B L
115	RockOrg3 B R
116	RockOrg3 C L
117	RockOrg3 C R
118	Dist. Organ
119	Rot.Org Slw
120	Rot.Org Fst
121	Pipe Organ
122	Soft Nylon A
123	Soft Nylon B
124	Soft Nylon C
125	Nylon Gtr A
126	Nylon Gtr B
127	Nylon Gtr C
128	Nylon Str
129	6-Str Gtr A
130	6-Str Gtr B
131	6-Str Gtr C
132	StlGtr mp A
133	StlGtr mp B
134	StlGtr mp C
135	StlGtr mf A
136	StlGtr mf B
137	StlGtr mf C
138	StlGtr ff A
139	StlGtr ff B
140	StlGtr ff C
141	StlGtr sld A
142	StlGtr sld B
143	StlGtr sld C
144	StlGtr Hrm A
145	StlGtr Hrm B
146	StlGtr Hrm C
147	Gtr Harm A
148	Gtr Harm B
149	Gtr Harm C
150	Jazz Gtr A
151	Jazz Gtr B
152	Jazz Gtr C
153	LP Rear A
154	LP Rear B
155	LP Rear C
156	Rock lead 1
157	Rock lead 2
158	Comp Gtr A
159	Comp Gtr B
160	Comp Gtr C
161	Comp Gtr A+
162	Mute Gtr 1
163	Mute Gtr 2A
164	Mute Gtr 2B
165	Mute Gtr 2C
166	Muters
167	Pop Strat A
168	Pop Strat B
169	Pop Strat C
170	JC Strat A
171	JC Strat B
172	JC Strat C
173	JC Strat A+
174	JC Strat B+
175	JC Strat C+
176	Clean Gtr A
177	Clean Gtr B
178	Clean Gtr C
179	Stratus A
180	Stratus B
181	Stratus C
182	Scrape Gut
183	Strat Sust
184	Strat Atk
185	OD Gtr A
186	OD Gtr B
187	OD Gtr C
188	OD Gtr A+
189	Heavy Gtr A
190	Heavy Gtr B
191	Heavy Gtr C
192	Heavy Gtr A+
193	Heavy Gtr B+
194	Heavy Gtr C+
195	PowerChord A
196	PowerChord B
197	PowerChord C
198	EG Harm
199	Gt.FretNoise
200	Syn Gtr A
201	Syn Gtr B
202	Syn Gtr C
203	Harp 1A
204	Harp 1B
205	Harp 1C
206	Harp Harm
207	Pluck Harp
208	Banjo A
209	Banjo B
210	Banjo C
211	Sitar A
212	Sitar B
213	Sitar C
214	E.Sitar A
215	E.Sitar B
216	E.Sitar C
217	Santur A
218	Santur B
219	Santur C
220	Dulcimer A
221	Dulcimer B
222	Dulcimer C
223	Shamisen A
224	Shamisen B
225	Shamisen C
226	Koto A
227	Koto B
228	Koto C
229	Taishokoto A
230	Taishokoto B
231	Taishokoto C
232	Pick Bass A
233	Pick Bass B
234	Pick Bass C
235	Fingerd Bs A
236	Fingerd Bs B
237	Fingerd Bs C
238	E.Bass
239	P.Bass 1
240	P.Bass 2
241	Stick
242	Fretless A
243	Fretless B
244	Fretless C
245	Fretless 2A
246	Fretless 2B
247	Fretless 2C
248	UprightBs 1
249	UprightBs 2A
250	UprightBs 2B
251	UprightBs 2C
252	Ac.Bass A
253	Ac.Bass B
254	Ac.Bass C
255	Slap Bass 1
256	Slap & Pop
257	Slap Bass 2
258	Slap Bass 3
259	Jz.Bs Thumb
260	Jz.Bs Slap 1
261	Jz.Bs Slap 2
262	Jz.Bs Slap 3
263	Jz.Bs Pop
264	Funk Bass1
265	Funk Bass2
266	Syn Bass A
267	Syn Bass C
268	Syn Bass
269	Syn Bass 2 A
270	Syn Bass 2 B
271	Syn Bass 2 C
272	Mini Bs 1A
273	Mini Bs 1B
274	Mini Bs 1C
275	Mini Bs 2
276	Mini Bs 2+
277	MC-202 Bs A
278	MC-202 Bs B
279	MC-202 Bs C
280	Hollow Bs
281	Flute 1A
282	Flute 1B
283	Flute 1C
284	Jazz Flute A
285	Jazz Flute B
286	Jazz Flute C
287	Flute Tone
288	Piccolo A
289	Piccolo B
290	Piccolo C
291	Blow Pipe
292	Pan Pipe
293	BottleBlow
294	Rad Hose
295	Shakuhachi
296	Shaku Atk
297	Flute Push
298	Clarinet A
299	Clarinet B
300	Clarinet C
301	Oboe mf A
302	Oboe mf B
303	Oboe mf C
304	Oboe f A
305	Oboe f B
306	Oboe f C
307	E.Horn A
308	E.Horn B
309	E.Horn C
310	Bassoon A
311	Bassoon B
312	Bassoon C
313	T_Recorder A
314	T_Recorder B
315	T_Recorder C
316	Sop.Sax A
317	Sop.Sax B
318	Sop.Sax C
319	Sop.Sax mf A
320	Sop.Sax mf B
321	Sop.Sax mf C
322	Alto mp A
323	Alto mp B
324	Alto mp C
325	Alto Sax 1A
326	Alto Sax 1B
327	Alto Sax 1C
328	T.Breathy A
329	T.Breathy B
330	T.Breathy C
331	SoloSax A
332	SoloSax B
333	SoloSax C
334	Tenor Sax A
335	Tenor Sax B
336	Tenor Sax C
337	T.Sax mf A
338	T.Sax mf B
339	T.Sax mf C
340	Bari.Sax f A
341	Bari.Sax f B
342	Bari.Sax f C
343	Bari.Sax A
344	Bari.Sax B
345	Bari.Sax C
346	Syn Sax
347	Chanter
348	Harmonica A
349	Harmonica B
350	Harmonica C
351	OrcUnisonA L
352	OrcUnisonA R
353	OrcUnisonB L
354	OrcUnisonB R
355	OrcUnisonC L
356	OrcUnisonC R
357	BrassSectA L
358	BrassSectA R
359	BrassSectB L
360	BrassSectB R
361	BrassSectC L
362	BrassSectC R
363	Tpt Sect. A
364	Tpt Sect. B
365	Tpt Sect. C
366	Tb Sect A
367	Tb Sect B
368	Tb Sect C
369	T.Sax Sect A
370	T.Sax Sect B
371	T.Sax Sect C
372	Flugel A
373	Flugel B
374	Flugel C
375	FlugelWave

Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda	Nº	Nombre de onda
376	Trumpet 1A	451	Voice Aahs B	526	MMM VOX	601	TVF_Trig	676	Rock SN f R
377	Trumpet 1B	452	Voice Aahs C	527	Lead Wave	602	Org Click	677	Rock Rim p L
378	Trumpet 1C	453	Voice Oohs1A	528	Synth Reed	603	Cut Noiz	678	Rock Rim p R
379	Trumpet 2A	454	Voice Oohs1B	529	Synth Saw 1	604	Bass Body	679	Rock Rim mfL
380	Trumpet 2B	455	Voice Oohs1C	530	Synth Saw 2	605	Flute Click	680	Rock Rim mfR
381	Trumpet 2C	456	Voice Oohs2A	531	Syn Saw 2inv	606	Gt&BsNz MENU	681	Rock Rim f L
382	HarmonMute1A	457	Voice Oohs2B	532	Synth Saw 3	607	Ac.BassNz 1	682	Rock Rim f R
383	HarmonMute1B	458	Voice Oohs2C	533	JD Syn Saw 2	608	Ac.BassNz 2	683	Rock Gst L
384	HarmonMute1C	459	Choir 1A	534	FAT Saw	609	El.BassNz 1	684	Rock Gst R
385	Trombone 1	460	Choir 1B	535	JP-8 Saw A	610	El.BassNz 2	685	Snare Ghost
386	Trombone 2 A	461	Choir 1C	536	JP-8 Saw B	611	DistGtrNz 1	686	Jazz SN p L
387	Trombone 2 B	462	Oohs Chord L	537	JP-8 Saw C	612	DistGtrNz 2	687	Jazz SN p R
388	Trombone 2 C	463	Oohs Chord R	538	P5 Saw A	613	DistGtrNz 3	688	Jazz SN mf L
389	Tuba A	464	Male Ooh A	539	P5 Saw B	614	DistGtrNz 4	689	Jazz SN mf R
390	Tuba B	465	Male Ooh B	540	P5 Saw C	615	SteelGtrNz 1	690	Jazz SN f L
391	Tuba C	466	Male Ooh C	541	P5 Saw2 A	616	SteelGtrNz 2	691	Jazz SN f R
392	French 1A	467	Org Vox A	542	P5 Saw2 B	617	SteelGtrNz 3	692	Jazz SN ff L
393	French 1C	468	Org Vox B	543	P5 Saw2 C	618	SteelGtrNz 4	693	Jazz SN ff R
394	F.Horns A	469	Org Vox C	544	D-50 Saw A	619	SteelGtrNz 5	694	Jazz Rim p L
395	F.Horns B	470	Org Vox	545	D-50 Saw B	620	SteelGtrNz 6	695	Jazz Rim p R
396	F.Horns C	471	ZZZ Vox	546	D-50 Saw C	621	SteelGtrNz 7	696	Jazz Rim mfL
397	Violin A	472	Bell VOX	547	Synth Square	622	Sea	697	Jazz Rim mfR
398	Violin B	473	Kalimba	548	JP-8 SquareA	623	Thunder	698	Jazz Rim f L
399	Violin C	474	JD Kalimba	549	JP-8 SquareB	624	Windy	699	Jazz Rim f R
400	Violin 2 A	475	Klmba Atk	550	JP-8 SquareC	625	Stream	700	Jazz Rim ffL
401	Violin 2 B	476	Wood Crak	551	DualSquare A	626	Bubble	701	Jazz Rim ffR
402	Violin 2 C	477	Block	552	DualSquare C	627	Bird	702	Brush Slap
403	Cello A	478	Gamelan 1	553	DualSquareA+	628	Dog Bark	703	Brush Swish
404	Cello B	479	Gamelan 2	554	JD SynPulse1	629	Horse	704	Jazz Swish p
405	Cello C	480	Gamelan 3	555	JD SynPulse2	630	Telephone 1	705	Jazz Swish f
406	Cello 2 A	481	Log Drum	556	JD SynPulse3	631	Telephone 2	706	909 SN 1
407	Cello 2 B	482	Hooky	557	JD SynPulse4	632	Creak	707	909 SN 2
408	Cello 2 C	483	Tabla	558	Synth Pulse1	633	Door Slam	708	808 SN
409	Cello Wave	484	Marimba Wave	559	Synth Pulse2	634	Engine	709	Rock Roll L
410	Pizz	485	Xylo	560	JD SynPulse5	635	Car Stop	710	Rock Roll R
411	STR Attack A	486	Xylophone	561	Sync Sweep	636	Car Pass	711	Jazz Roll
412	STR Attack B	487	Vibes	562	Triangle	637	Crash	712	Brush Roll
413	STR Attack C	488	Bottle Hit	563	JD Triangle	638	Gun Shot	713	Dry Stick
414	DolceStr.A L	489	Glockenspiel	564	Sine	639	Siren	714	Dry Stick 2
415	DolceStr.A R	490	Tubular	565	Metal Wind	640	Train	715	Side Stick
416	DolceStr.B L	491	Steel Drums	566	Wind Agogo	641	Jetplane	716	Woody Stick
417	DolceStr.B R	492	Pole lp	567	Feedbackwave	642	Starship	717	RockStick pL
418	DolceStr.C L	493	Fanta Bell A	568	Spectrum	643	Breath	718	RockStick pR
419	DolceStr.C R	494	Fanta Bell B	569	CrunchWind	644	Laugh	719	RockStick fL
420	JV Strings L	495	Fanta Bell C	570	ThroatWind	645	Scream	720	RockStick fR
421	JV Strings R	496	FantaBell A+	571	Pitch Wind	646	Punch	721	Dry Kick
422	JV Strings A	497	Org Bell	572	JD Vox Noise	647	Heart	722	Maple Kick
423	JV Strings C	498	AgogoBells	573	Vox Noise	648	Steps	723	Rock Kick p
424	JP Strings1A	499	FingerBell	574	BreathNoise	649	Machine Gun	724	Rock Kick mf
425	JP Strings1B	500	DIGI Bell 1	575	Voice Breath	650	Laser	725	Rock Kick f
426	JP Strings1C	501	DIGI Bell 1+	576	White Noise	651	Thunder 2	726	Jazz Kick p
427	JP Strings2A	502	JD Cowbell	577	Pink Noise	652	AmbientSN pL	727	Jazz Kick mf
428	JP Strings2B	503	Bell Wave	578	Rattles	653	AmbientSN pR	728	Jazz Kick f
429	JP Strings2C	504	Chime	579	Ice Rain	654	AmbientSN fL	729	Jazz Kick
430	PWM	505	Crystal	580	Tin Wave	655	AmbientSN fR	730	Pillow Kick
431	Pulse Mod	506	2.2 Bellwave	581	Anklungs	656	Wet SN p L	731	JazzDry Kick
432	Soft Pad A	507	2.2 Vibwave	582	Wind Chimes	657	Wet SN p R	732	Lite Kick
433	Soft Pad B	508	Digiwave	583	Orch. Hit	658	Wet SN f L	733	Old Kick
434	Soft Pad C	509	DIGI Chime	584	Tekno Hit	659	Wet SN f R	734	Hybrid Kick
435	Fantasynth A	510	JD DIGIChime	585	Back Hit	660	Dry SN p	735	Hybrid Kick2
436	Fantasynth B	511	BrightDigi	586	Philly Hit	661	Dry SN f	736	Verb Kick
437	Fantasynth C	512	Can Wave 1	587	Scratch 1	662	Sharp SN	737	Round Kick
438	D-50 HeavenA	513	Can Wave 2	588	Scratch 2	663	Piccolo SN	738	MplLmtr Kick
439	D-50 HeavenB	514	Vocal Wave	589	Scratch 3	664	Maple SN	739	70s Kick 1
440	D-50 HeavenC	515	Wally Wave	590	Shami	665	Old Fill SN	740	70s Kick 2
441	Fine Wine	516	Brusky lp	591	Org Atk 1	666	70s SN	741	Dance Kick
442	D-50 Brass A	517	Wave Scan	592	Org Atk 2	667	SN Roll	742	808 Kick
443	D-50 Brass B	518	Wire String	593	Sm Metal	668	Natural SN1	743	909 Kick 1
444	D-50 Brass C	519	Nasty	594	StrikePole	669	Natural SN2	744	909 Kick 2
445	D-50 BrassA+	520	Wave Table	595	Thrill	670	Ballad SN	745	Rock TomL1 p
446	Doo	521	Klack Wave	596	Switch	671	Rock SN p L	746	Rock TomL2 p
447	Pop Voice	522	Spark VOX	597	Tuba Slap	672	Rock SN p R	747	Rock Tom M p
448	Syn Vox 1	523	JD Spark VOX	598	Plink	673	Rock SN mf L	748	Rock Tom H p
449	Syn Vox 2	524	Cutters	599	Plunk	674	Rock SN mf R	749	Rock TomL1 f
450	Voice Aahs A	525	EML 5th	600	EP Atk	675	Rock SN f L	750	Rock TomL2 f

Lista de formas de onda

Nº	Nombre de onda
751	Rock Tom M f
752	Rock Tom H f
753	Rock Flm L1
754	Rock Flm L2
755	Rock Flm M
756	Rock Flm H
757	Jazz Tom L p
758	Jazz Tom M p
759	Jazz Tom H p
760	Jazz Tom L f
761	Jazz Tom M f
762	Jazz Tom H f
763	Jazz Flm L
764	Jazz Flm M
765	Jazz Flm H
766	Maple Tom 1
767	Maple Tom 2
768	Maple Tom 3
769	Maple Tom 4
770	808 Tom
771	Verb Tom Hi
772	Verb Tom Lo
773	Dry Tom Hi
774	Dry Tom Lo
775	Rock ClHH1 p
776	Rock ClHH1mf
777	Rock ClHH1 f
778	Rock ClHH2 p
779	Rock ClHH2mf
780	Rock ClHH2 f
781	Jazz ClHH1 p
782	Jazz ClHH1mf
783	Jazz ClHH1 f
784	Jazz ClHH2 p
785	Jazz ClHH2mf
786	Jazz ClHH2 f
787	Cl HiHat 1
788	Cl HiHat 2
789	Cl HiHat 3
790	Cl HiHat 4
791	Cl HiHat 5
792	Rock OpHH p
793	Rock OpHH f
794	Jazz OpHH p
795	Jazz OpHH mf
796	Jazz OpHH f
797	Op HiHat
798	Op HiHat 2
799	Rock PdHH p
800	Rock PdHH f
801	Jazz PdHH p
802	Jazz PdHH f
803	Pedal HiHat
804	Pedal HiHat2
805	Dance Cl HH
806	909 NZ HiHat
807	70s Cl HiHat
808	70s Op HiHat
809	606 Cl HiHat
810	606 Op HiHat
811	909 Cl HiHat
812	909 Op HiHat
813	808 Claps
814	HumanClapsEQ
815	Tight Claps
816	Hand Claps
817	Finger Snaps
818	Rock RdCym1p
819	Rock RdCym1f
820	Rock RdCym2p
821	Rock RdCym2f
822	Jazz RdCym p
823	Jazz RdCymmf
824	Jazz RdCym f
825	Ride 1
826	Ride 2
827	Ride Bell
828	Rock CrCym1p
829	Rock CrCym1f
830	Rock CrCym2p
831	Rock CrCym2f
832	Rock Splash
833	Jazz CrCym p
834	Jazz CrCym f
835	Crash Cymbal
836	Crash 1
837	Rock China
838	China Cym
839	Cowbell
840	Wood Block
841	Claves
842	Bongo Hi
843	Bongo Lo
844	Cga Open Hi
845	Cga Open Lo
846	Cga Mute Hi
847	Cga Mute Lo
848	Cga Slap
849	Timbale
850	Cabasa Up
851	Cabasa Down
852	Cabasa Cut
853	Maracas
854	Long Guiro
855	Tambourine 1
856	Tambourine 2
857	Open Triangl
858	Cuica
859	Vibraslap
860	Timpani
861	Timp3 pp
862	Timp3 mp
863	Applause
864	Syn FX Loop
865	Loop 1
866	Loop 2
867	Loop 3
868	Loop 4
869	Loop 5
870	Loop 6
871	Loop 7
872	R8 Click
873	Metronome 1
874	Metronome 2
875	MC500 Beep 1
876	MC500 Beep 2
877	Low Saw
878	Low Saw inv
879	Low P5 Saw
880	Low Pulse 1
881	Low Pulse 2
882	Low Square
883	Low Sine
884	Low Triangle
885	Low White NZ
886	Low Pink NZ
887	DC
888	REV Orch.Hit
889	REV TeknoHit
890	REV Back Hit
891	REV PhillHit
892	REV Steel DR
893	REV Tin Wave
894	REV AmbiSNpL
895	REV AmbiSNpR
896	REV AmbiSNfL
897	REV AmbiSNfR
898	REV Wet SNpL
899	REV Wet SNpR
900	REV Wet SNfL
901	REV Wet SNfR
902	REV Dry SN
903	REV PiccloSN
904	REV Maple SN
905	REV OldFilSN
906	REV 70s SN
907	REV SN Roll
908	REV NatrlSN1
909	REV NatrlSN2
910	REV BalladSN
911	REV RkSNpL
912	REV RkSNpR
913	REV RkSNmfL
914	REV RkSNmfR
915	REV RkSNfL
916	REV RkSNfR
917	REV RkRimpL
918	REV RkRimpR
919	REV RkRimmfL
920	REV RkRimmfR
921	REV RkRimfL
922	REV RkRimfR
923	REV RkGstL
924	REV RkGstR
925	REV SnareGst
926	REV JzSNpL
927	REV JzSNpR
928	REV JzSNmfL
929	REV JzSNmfR
930	REV JzSNfL
931	REV JzSNfR
932	REV JzSNffL
933	REV JzSNffR
934	REV JzRimpL
935	REV JzRimpR
936	REV JzRimmfL
937	REV JzRimmfR
938	REV JzRimfL
939	REV JzRimfR
940	REV JzRimffL
941	REV JzRimffR
942	REV Brush 1
943	REV Brush 2
944	REV Brush 3
945	REV JzSwish1
946	REV JzSwish2
947	REV 909 SN 1
948	REV 909 SN 2
949	REV RkRoll L
950	REV RkRoll R
951	REV JzRoll
952	REV Dry Stk
953	REV DrySick
954	REV Side Stk
955	REV Wdy Stk
956	REV RkStk1L
957	REV RkStk1R
958	REV RkStk2L
959	REV RkStk2R
960	REV Thrill
961	REV Dry Kick
962	REV Mpl Kick
963	REV RkKik p
964	REV RkKik mf
965	REV RkKik f
966	REV JzKik p
967	REV JzKik mf
968	REV JzKik f
969	REV Jaz Kick
970	REV Pillow K
971	REV Jz Dry K
972	REV LiteKick
973	REV Old Kick
974	REV Hybrid K
975	REV HybridK2
976	REV 70s K 1
977	REV 70s K 2
978	REV Dance K
979	REV 909 K 2
980	REV RkTomL1p
981	REV RkTomL2p
982	REV RkTomM p
983	REV RkTomH p
984	REV RkTomL1f
985	REV RkTomL2f
986	REV RkTomM f
987	REV RkTomH f
988	REV RkFlmL1
989	REV RkFlmL2
990	REV RkFlm M
991	REV RkFlm H
992	REV JzTomL p
993	REV JzTomM p
994	REV JzTomH p
995	REV JzTomL f
996	REV JzTomM f
997	REV JzTomH f
998	REV JzFlm L
999	REV JzFlm M
1000	REV JzFlm H
1001	REV MplTom2
1002	REV MplTom4
1003	REV 808Tom
1004	REV VerbTomH
1005	REV VerbTomL
1006	REV DryTom H
1007	REV DryTom M
1008	REV RkClH1 p
1009	REV RkClH1mf
1010	REV RkClH1 f
1011	REV RkClH2 p
1012	REV RkClH2mf
1013	REV RkClH2 f
1014	REV JzClH1 p
1015	REV JzClH1mf
1016	REV JzClH1 f
1017	REV JzClH2 p
1018	REV JzClH2mf
1019	REV JzClH2 f
1020	REV Cl HH 1
1021	REV Cl HH 2
1022	REV Cl HH 3
1023	REV Cl HH 4
1024	REV Cl HH 5
1025	REV RkOpHH p
1026	REV RkOpHH f
1027	REV JzOpHH p
1028	REV JzOpHHmf
1029	REV JzOpHH f
1030	REV Op HiHat
1031	REV OpHiHat2
1032	REV RkPdHH p
1033	REV RkPdHH f
1034	REV JzPdHH p
1035	REV JzPdHH f
1036	REV PedalHH
1037	REV PedalHH2
1038	REV Dance HH
1039	REV 70s ClHH
1040	REV 70s OpHH
1041	REV 606 ClHH
1042	REV 606 OpHH
1043	REV 909 NZHH
1044	REV 909 OpHH
1045	REV HClapsEQ
1046	REV TghtClps
1047	REV FingSnap
1048	REV RealCLP
1049	REV RkRCym1p
1050	REV RkRCym1f
1051	REV RkRCym2p
1052	REV RkRCym2f
1053	REV JzRCym p
1054	REV JzRCymmf
1055	REV JzRCym f
1056	REV Ride 1
1057	REV Ride 2
1058	REV RideBell
1059	REV RkCCym1p
1060	REV RkCCym1f
1061	REV RkCCym2p
1062	REV RkCCym2f
1063	REV RkSplash
1064	REV JzCCym p
1065	REV JzCCym f
1066	REV CrashCym
1067	REV Crash 1
1068	REV RkChina
1069	REV China
1070	REV Cowbell
1071	REV WoodBlck
1072	REV Claves
1073	REV Conga
1074	REV Timbale
1075	REV Maracas
1076	REV Guiro
1077	REV Tamb 1
1078	REV Tamb 2
1079	REV Cuica
1080	REV Timpani
1081	REV Timp3 pp
1082	REV Timp3 mp
1083	REV Metro

Lista de patches

US (Grupo de usuario)

Nº	Nombre	Voz	Asig.tecla
001	Rhodes Trem	2	POLY
002	Hydrogen	4	POLY
003	Groovedigger	4	POLY
004	Miasma	1	POLY
005	Thick Steel	4	POLY
006	Hold A Chord	6	POLY
007	Aftertouchin	4	POLY
008	Talking Box	3	MONO
009	GenerationXV	4	POLY
010	Ionizer	4	POLY
011	Piano+AirPad	5	POLY
012	Wurly Gum	2	POLY
013	Voxfuzz Klav	4	POLY
014	Soaring Hrns	6	POLY
015	Ambi Voices	8	POLY
016	Solo SoprSax	1	MONO
017	Lunar Strngs	4	POLY
018	BrushingSaw1	8	POLY
019	R&Ballad Mix	6	POLY
020	Xtremities	4	MONO
021	Fat Strings	3	POLY
022	Throbulax	2	POLY
023	GlobalWarmup	4	POLY
024	Vortex	4	POLY
025	Sub Zero	4	MONO
026	Rhythm Sync	1	POLY
027	OvertoneScan	4	POLY
028	20.000 miles	5	MONO
029	Chordbender	4	POLY
030	Atlantis	5	POLY
031	Buster Bass	2	MONO
032	Two+Ensemble	5	POLY
033	Enchanted XV	3	MONO
034	Double Helix	4	POLY
035	Blue Mutes	2	POLY
036	Wedding Mass	5	POLY
037	Grounded Bs	2	MONO
038	Vocovox Wave	1	MONO
039	Lead 4x Vlns	4	POLY
040	PhazeWahClav	6	POLY
041	Digibell Pad	4	POLY
042	Rocker Org	6	POLY
043	Pianomonics	4	POLY
044	Plug n' Play	2	POLY
045	Crying Solo	2	POLY
046	Grand XV	4	POLY
047	LookMaNoFret	3	MONO
048	TB Squelch	2	POLY
049	Henry VIII	8	POLY
050	Reel Slam	4	POLY
051	SwellEnsembl	4	POLY
052	Amped Wurlie	3	POLY
053	NewR&RBrass	8	POLY
054	Triumph Brs	3	POLY
055	McThrob	2	POLY
056	Soaring Sqr	4	MONO
057	Over the top	2	MONO
058	Power Stack	3	POLY
059	Contemplate	2	POLY
060	Rholitzer	3	POLY
061	Chime Bells	4	POLY
062	IslandSpirit	3	POLY
063	Distorted B	1	POLY
064	Double Steel	8	POLY
065	COSM Searing	3	MONO
066	XV Upright	1	POLY
067	Muscle Bass	2	MONO
068	Brassy Symph	4	POLY
069	BiggieBrass2	5	POLY
070	Peking Opera	7	POLY
071	5th Element	4	POLY
072	MetaXV	8	POLY
073	Traffic Pad	4	POLY
074	5ths in 4ths	4	POLY
075	Trance Fair	8	MONO
076	Spectre	4	POLY
077	Borealis	4	POLY
078	Cutting X	4	MONO
079	Blues Harp	2	POLY
080	Brash Bass	2	POLY
081	Saw Grits	1	MONO
082	LegatoJupitr	1	MONO
083	Tape Orch	4	POLY
084	FatSynBrass	4	POLY
085	UltraSmooth	2	POLY
086	Spread Pad	2	POLY
087	West End Bs	5	MONO
088	Phunky DC	2	MONO
089	Valve Job	4	POLY
090	BatonStrings	3	POLY
091	ClassicJPpad	2	POLY
092	VeloClikOrgn	2	POLY
093	Soft Nylon	4	POLY
094	Swell Strat	1	POLY
095	Tap Bass	1	POLY
096	Ticker Bass	4	MONO
097	VoyagerBrass	3	POLY
098	Swingin'Bari	3	POLY
099	Bend a Chord	4	POLY
100	Flyin' High	3	MONO
101	Try this!	2	MONO
102	Tekno Pizz	1	POLY
103	Complex Echo	1	POLY
104	BadJuju	7	POLY
105	Silk Road	4	POLY
106	2.2 Strings	5	POLY
107	Brite Vox 1	4	POLY
108	MinorIncidnt	4	MONO
109	SparklePiano	6	POLY
110	Fat Rhodes	3	POLY
111	Verby Organ	2	POLY
112	Prelude	4	POLY
113	BoutiqueSine	1	POLY
114	Froggy Bass	1	MONO
115	Digisquelch	4	POLY
116	Galactic	8	POLY
117	Generator	4	MONO
118	Funky Tube	1	POLY
119	Dream 2002	3	POLY
120	11th Space	7	POLY
121	Etheraaahl	2	POLY
122	Tape Q	4	POLY
123	EastrnEurope	3	POLY
124	TempoMadness	4	POLY
125	Phaser Dyno	3	POLY
126	8VCO MonoSyn	8	MONO
127	TechnoSurf 1	2	POLY
128	Cold Roadz	4	POLY

PA (Grupo A predefinido)

Nº	Nombre	Voz	Asig.tecla
001	64voicePiano	1	POLY
002	Bright Piano	1	POLY
003	Classique	2	POLY
004	Nice Piano	3	POLY
005	Piano Thang	3	POLY
006	Power Grand	3	POLY
007	House Piano	2	POLY
008	E.Grand	1	POLY
009	MIDIed Grand	3	POLY
010	Piano Blend	3	POLY
011	West Coast	4	POLY
012	PianoStrings	4	POLY
013	Bs/Pno+Brs	4	POLY
014	Waterhodes	2	POLY
015	S.A.E.P.	3	POLY
016	SA Rhodes 1	4	POLY
017	SA Rhodes 2	2	POLY
018	Stiky Rhodes	3	POLY
019	Dig Rhodes	2	POLY
020	Nylon EPiano	4	POLY
021	Nylon Rhodes	4	POLY
022	Rhodes Mix	3	POLY
023	PsychoRhodes	2	POLY
024	Tremo Rhodes	4	POLY
025	MK-80 Rhodes	1	POLY
026	MK-80 Phaser	1	POLY
027	Delicate EP	2	POLY
028	Octa Rhodes1	4	POLY
029	Octa Rhodes2	4	POLY
030	JV Rhodes+	4	POLY
031	EP+Mod Pad	4	POLY
032	Mr.Mellow	4	POLY
033	Comp Clav	1	POLY
034	Klavinet	4	POLY
035	Winger Clav	4	POLY
036	Phaze Clav 1	2	POLY
037	Phaze Clav 2	1	POLY
038	Phuzz Clav	2	POLY
039	Chorus Clav	1	POLY
040	Claviduck	2	POLY
041	Velo-Rez Clv	1	POLY
042	Clavicembalo	4	POLY
043	Analog Clav1	1	POLY
044	Analog Clav2	1	POLY
045	Metal Clav	3	POLY
046	Full Stops	2	POLY
047	Ballad B	3	POLY
048	Mellow Bars	4	POLY
049	AugerMentive	3	POLY
050	Perky B	2	POLY
051	The Big Spin	3	POLY
052	Gospel Spin	3	POLY
053	Roller Spin	3	POLY
054	Rocker Spin	3	POLY
055	Tone Wh.Solo	3	POLY
056	Purple Spin	4	POLY
057	60's LeadORG	2	POLY
058	Assalt Organ	3	POLY
059	D-50 Organ	2	POLY
060	Cathedral	4	POLY
061	Church Pipes	4	POLY
062	Poly Key	3	POLY
063	Poly Saws	4	POLY
064	Poly Pulse	4	POLY
065	Dual Profs	3	POLY
066	Saw Mass	4	POLY
067	Poly Split	4	POLY
068	Poly Brass	3	POLY
069	Stackoid	4	POLY
070	Poly Rock	4	POLY
071	D-50 Stack	4	POLY
072	Fantasia JV	4	POLY
073	Jimmee Dee	4	POLY
074	Heavenals	4	POLY
075	Mallet Pad	4	POLY
076	Huff N Stuff	3	POLY
077	Puff 1080	2	POLY
078	BellVox 1080	4	POLY
079	Fantasy Vox	4	POLY
080	Square Keys	2	POLY
081	Childlike	4	POLY
082	Music Box	3	POLY
083	Toy Box	2	POLY
084	Wave Bells	4	POLY
085	Tria Bells	4	POLY
086	Beauty Bells	4	POLY
087	Music Bells	2	POLY
088	Pretty Bells	2	POLY
089	Pulse Key	3	POLY
090	Wide Tubular	4	POLY
091	AmbienceVibe	4	POLY
092	Warm Vibes	2	POLY
093	Dyna Marimba	1	POLY
094	Bass Marimba	4	POLY
095	Nomad Perc	3	POLY
096	Ethno Metals	4	POLY
097	Islands Mlt	4	POLY
098	Steelin Keys	3	POLY
099	Steel Drums	1	POLY
100	Voicey Pizz	3	POLY
101	Sitar	2	POLY
102	Drone Split	4	POLY
103	Ethnopluck	4	POLY
104	Jamisen	2	POLY
105	Dulcimer	2	POLY
106	East Melody	2	POLY
107	MandolinTrem	4	POLY
108	Nylon Gtr	1	POLY
109	Gtr Strings	3	POLY
110	Steel Away	3	POLY
111	Heavenly Gtr	4	POLY
112	12str Gtr 1	2	POLY
113	12str Gtr 2	3	POLY
114	Jz Gtr Hall	1	POLY
115	LetterFrmPat	4	POLY
116	Jazz Scat	3	POLY
117	Lounge Gig	3	POLY
118	JC Strat	1	POLY
119	Twin Strats	3	POLY
120	JV Strat	2	POLY
121	Syn Strat	2	POLY
122	Rotary Gtr	2	POLY
123	Muted Gtr	1	POLY
124	SwitchOnMute	2	POLY
125	Power Trip	2	POLY
126	Crunch Split	4	POLY
127	Rezodrive	2	MONO
128	RockYurSocks	4	MONO

Voz: número de voz

PB (Grupo B predefinido)

Nº	Nombre	Voz	Asig.tecla	Nº	Nombre	Voz	Asig.tecla
001	Dist Gtr 1	3	POLY	065	Analog Seq	2	POLY
002	Dist Gtr 2	3	POLY	066	Impact Vox	4	POLY
003	R&R Chunk	4	POLY	067	TeknoSoloVox	2	POLY
004	Phripphuzz	1	MONO	068	X-Mod Man	2	POLY
005	Grungeroni	3	POLY	069	Paz <==> Zap	1	MONO
006	Black Widow	4	POLY	070	4 Hits 4 You	4	POLY
007	Velo-Wah Gtr	1	POLY	071	Impact	4	POLY
008	Mod-Wah Gtr	2	POLY	072	Phase Hit	3	POLY
009	Pick Bass	1	MONO	073	Tekno Hit 1	2	POLY
010	Hip Bass	2	POLY	074	Tekno Hit 2	2	POLY
011	Perc.Bass	3	MONO	075	Tekno Hit 3	4	POLY
012	Homey Bass	2	MONO	076	Reverse Hit	3	POLY
013	Finger Bass	1	MONO	077	SquareLead 1	3	POLY
014	Nylon Bass	2	POLY	078	SquareLead 2	2	POLY
015	Ac.Upright	1	MONO	079	You and Luck	2	MONO
016	Wet Fretls	1	MONO	080	Belly Lead	4	POLY
017	Fretls Dry	2	POLY	081	WhistlinAtom	2	POLY
018	Slap Bass 1	2	POLY	082	Edye Boost	2	MONO
019	Slap Bass 2	1	MONO	083	MG Solo	4	MONO
020	Slap Bass 3	1	MONO	084	FXM Saw Lead	4	MONO
021	Slap Bass 4	2	POLY	085	Sawteeth	3	MONO
022	4 Pole Bass	1	MONO	086	Smoothe	2	MONO
023	Tick Bass	4	MONO	087	MG Lead	2	MONO
024	House Bass	3	MONO	088	MG Interval	4	MONO
025	Mondo Bass	3	MONO	089	Pulse Lead 1	3	POLY
026	Clk AnalogBs	2	MONO	090	Pulse Lead 2	4	MONO
027	Bass In Face	2	POLY	091	Little Devil	4	MONO
028	101 Bass	2	MONO	092	Loud SynLead	4	MONO
029	Noiz Bass	2	MONO	093	Analog Lead	2	MONO
030	Super Jup Bs	2	POLY	094	5th Lead	2	MONO
031	Occitan Bass	3	POLY	095	Flute	2	POLY
032	Hugo Bass	4	MONO	096	Piccolo	1	POLY
033	Multi Bass	2	POLY	097	VOX Flute	4	POLY
034	Moist Bass	2	MONO	098	Air Lead	2	POLY
035	BritelowBass	4	MONO	099	Pan Pipes	2	POLY
036	Untamed Bass	3	MONO	100	Airplaaane	4	POLY
037	Rubber Bass	3	MONO	101	Taj Mahal	1	POLY
038	Stereoww Bs	3	MONO	102	Raya Shaku	3	POLY
039	Wonder Bass	3	MONO	103	Oboe mf	1	POLY
040	Deep Bass	2	POLY	104	Oboe Express	2	POLY
041	Super JX Bs	2	MONO	105	Clarinet mp	1	POLY
042	W<RED>-Bass	4	POLY	106	ClariExpress	2	POLY
043	HI-Ring Bass	3	POLY	107	Mitzva Split	4	POLY
044	Euro Bass	2	MONO	108	ChamberWinds	4	POLY
045	SinusoidRave	1	MONO	109	ChamberWoods	3	POLY
046	Alternative	2	MONO	110	Film Orch	4	POLY
047	Acid Line	1	MONO	111	Sop.Sax mf	2	POLY
048	Auto TB-303	3	MONO	112	Alto Sax	3	POLY
049	Hihat Tekno	2	POLY	113	AltoLead Sax	3	POLY
050	Velo Tekno 1	3	MONO	114	Tenor Sax	3	POLY
051	Raggatronic	4	POLY	115	Baritone Sax	3	POLY
052	Blade Racer	4	POLY	116	Take A Tenor	4	POLY
053	S&H Pad	1	POLY	117	Sax Section	4	POLY
054	Syncrosonix	3	POLY	118	Bigband Sax	4	POLY
055	Fooled Again	1	POLY	119	Harmonica	2	POLY
056	Alive	3	POLY	120	Harmo Blues	2	POLY
057	Velo Tekno 2	2	POLY	121	BluesHarp	1	POLY
058	Rezoid	4	POLY	122	Hillbillys	4	POLY
059	Raverborg	4	POLY	123	French Bags	4	POLY
060	Blow Hit	4	POLY	124	Majestic Tpt	1	MONO
061	Hammer Bell	3	POLY	125	Voluntare	2	POLY
062	Seq Mallet	2	POLY	126	2Trumpets	2	POLY
063	Intentions	3	POLY	127	Tpt Sect	4	POLY
064	Pick It	3	POLY	128	Mute TP mod	4	POLY

PC (Grupo C predefinido)

Nº	Nombre	Voz	Asig.tecla	Nº	Nombre	Voz	Asig.tecla
001	Harmon Mute	1	POLY	065	Harmonicum	2	POLY
002	Tp&Sax Sect	4	POLY	066	D-50 Heaven	2	POLY
003	Sax+Tp+Tb	3	POLY	067	Afro Horns	3	POLY
004	Brass Sect	4	POLY	068	Pop Pad	4	POLY
005	Trombone	1	POLY	069	Dreamesque	4	POLY
006	Hybrid Bones	4	POLY	070	Square Pad	4	POLY
007	Noble Horns	4	POLY	071	JP-8 Hollow	4	POLY
008	Massed Horns	3	POLY	072	JP-8Haunting	4	POLY
009	Horn Swell	4	POLY	073	Heirborne	4	POLY
010	Brass It!	4	POLY	074	Hush Pad	4	POLY
011	Brass Attack	3	POLY	075	Jet Pad 1	2	POLY
012	Archimede	3	POLY	076	Jet Pad 2	2	POLY
013	Rugby Horn	3	POLY	077	Phaze Pad	3	POLY
014	MKS-80 Brass	2	POLY	078	Phaze Str	4	POLY
015	True ANALOG	2	POLY	079	Jet Str Ens	2	POLY
016	Dark Vox	2	POLY	080	Pivotal Pad	4	POLY
017	RandomVowels	4	POLY	081	3D Flanged	1	POLY
018	Angels Sing	2	POLY	082	Fantawine	4	POLY
019	Pvox Oooze	3	POLY	083	Glassy Pad	3	POLY
020	Longing...	3	POLY	084	Moving Glass	1	POLY
021	Arasian Morn	4	POLY	085	Glasswaves	3	POLY
022	Beauty Vox	3	POLY	086	Shiny Pad	4	POLY
023	Mary-AnneVox	4	POLY	087	ShiftedGlass	2	POLY
024	Belltree Vox	4	POLY	088	Chime Pad	3	POLY
025	Vox Panner	2	POLY	089	Spin Pad	2	POLY
026	Spaced Voxx	4	POLY	090	Rotary Pad	4	POLY
027	Glass Voices	3	POLY	091	Dawn 2 Dusk	3	POLY
028	Tubular Vox	4	POLY	092	Aurora	4	POLY
029	Velo Voxx	2	POLY	093	Strobe Mode	4	POLY
030	Wavox	3	POLY	094	Albion	2	POLY
031	Doos	1	POLY	095	Running Pad	4	POLY
032	Synvox Comps	4	POLY	096	Stepped Pad	4	POLY
033	Vocal Oohz	3	POLY	097	Random Pad	4	POLY
034	LFO Vox	1	POLY	098	SoundtrkDANC	4	POLY
035	St.Strings	2	POLY	099	Flying Waltz	4	POLY
036	Warm Strings	4	POLY	100	Vanishing	1	POLY
037	Somber Str	4	POLY	101	5th Sweep	4	POLY
038	Marcato	2	POLY	102	Phazweep	4	POLY
039	Bright Str	2	POLY	103	Big BPF	4	POLY
040	String Ens	4	POLY	104	MG Sweep	4	POLY
041	TremoloStrng	2	POLY	105	CeremonyTimp	3	POLY
042	Chambers	3	POLY	106	Dyno Toms	4	POLY
043	ViolinCello	4	POLY	107	Sands ofTime	4	POLY
044	Symphonique	4	POLY	108	Inertia	4	POLY
045	Film Octaves	4	POLY	109	Vektogram	4	POLY
046	Film Layers	4	POLY	110	Crash Pad	4	POLY
047	Bass Pizz	4	POLY	111	Feedback VOX	4	POLY
048	Real Pizz	3	POLY	112	Cascade	1	POLY
049	Harp On It	3	POLY	113	Shattered	2	POLY
050	Harp	2	POLY	114	NextFrontier	2	POLY
051	JP-8 Str 1	2	POLY	115	Pure Tibet	1	POLY
052	JP-8 Str 2	3	POLY	116	Chime Wash	4	POLY
053	E-Motion Pad	4	POLY	117	Night Shade	4	POLY
054	JP-8 Str 3	4	POLY	118	Tortured	4	POLY
055	Vintage Orch	4	POLY	119	Dissimilate	4	POLY
056	JUNO Strings	3	POLY	120	Dunes	4	POLY
057	Gigantalog	4	POLY	121	Ocean Floor	1	POLY
058	PWM Strings	3	POLY	122	Cyber Space	3	POLY
059	Warmth	2	POLY	123	Biosphere	2	POLY
060	ORBit Pad	2	POLY	124	Variable Run	4	POLY
061	Deep Strings	2	POLY	125	Ice Hall	2	POLY
062	Pulsify	4	POLY	126	ComputerRoom	4	POLY
063	Pulse Pad	4	POLY	127	Inverted	4	POLY
064	Greek Power	4	POLY	128	Terminate	3	POLY

Voz: número de voz

PD (Grupo D predefinido)

Nº	Nombre	Voz	Asig.tecla	Nº	Nombre	Voz	Asig.tecla
001	Echo Piano	3	POLY	065	Civilization	3	POLY
002	Upright Pno	3	POLY	066	Mental Chord	4	MONO
003	RD-1000	3	POLY	067	House Chord	4	MONO
004	Player's EP	2	POLY	068	Sequalog	4	POLY
005	D-50 Rhodes	4	POLY	069	Booster Bips	2	POLY
006	Innocent EP	2	POLY	070	VintagePlunk	4	MONO
007	Echo Rhodes	4	POLY	071	Plik-Plok	2	POLY
008	See-Thru EP	3	POLY	072	RingSequence	4	POLY
009	FM BellPiano	3	POLY	073	Cyber Swing	4	POLY
010	Ring E.Piano	4	POLY	074	Keep :-)	2	POLY
011	Soap Opera	1	POLY	075	Resojuice	2	MONO
012	Dirty Organ	3	POLY	076	B'on d'moov!	3	POLY
013	Surf's Up!	2	POLY	077	Dist TB-303	2	MONO
014	Organesque	3	POLY	078	Temple of JV	4	POLY
015	pp Harmonium	1	POLY	079	Planet Asia	4	POLY
016	PieceOfCheez	1	POLY	080	Afterlife	3	POLY
017	Harpsy Clav	2	POLY	081	Trancing Pad	2	POLY
018	Exotic Velo	4	POLY	082	Pulsatronic	3	POLY
019	HolidayCheer	4	POLY	083	Cyber Dreams	3	POLY
020	Morning Lite	2	POLY	084	Warm Pipe	1	MONO
021	Prefab Chime	3	POLY	085	Pure Pipe	2	POLY
022	Belfry Chime	3	POLY	086	SH-2000	2	MONO
023	Stacc.Heaven	4	POLY	087	X..? Whistle	3	POLY
024	2.2 Bell Pad	4	POLY	088	Jay Vee Solo	3	POLY
025	Far East	4	POLY	089	Progresso Ld	4	MONO
026	Wire Pad	3	POLY	090	Adrenaline	4	POLY
027	PhaseBlipper	2	POLY	091	Enlighten	4	POLY
028	Sweep Clav	3	POLY	092	Glass Blower	3	POLY
029	Glider	2	POLY	093	Earth Blow	2	POLY
030	Solo Steel	4	POLY	094	JX SqrCarpet	2	POLY
031	DesertCrystl	4	POLY	095	Dimensional	2	POLY
032	Clear Guitar	3	POLY	096	Jupiterings	2	POLY
033	Solo Strat	3	POLY	097	Analog Drama	3	POLY
034	Feed Me!	4	POLY	098	Rich Dynapad	4	POLY
035	Tube Smoke	2	POLY	099	Silky Way	2	POLY
036	Creamy	2	POLY	100	Gluey Pad	3	POLY
037	Blusey OD	2	POLY	101	BandPass Mod	2	POLY
038	Grindstone	2	POLY	102	Soundtraque	2	POLY
039	OD 5ths	3	POLY	103	Translucence	4	POLY
040	East Europe	2	POLY	104	Darkshine	4	POLY
041	Dulcitar	4	POLY	105	D'light	2	POLY
042	Atmos Harp	4	POLY	106	December Sky	4	POLY
043	Pilgrimage	4	POLY	107	Octapad	3	POLY
044	202 Rude Bs	2	MONO	108	JUNO Power!	4	POLY
045	2pole Bass	2	MONO	109	Spectrum Mod	4	POLY
046	4pole Bass	2	MONO	110	Stringsheen	3	POLY
047	Phaser MC	2	POLY	111	GR500 TmpDly	2	POLY
048	Miniphaser	2	POLY	112	Mod DirtyWav	3	POLY
049	Acid TB	1	MONO	113	Silicon Str	4	POLY
050	Full Orchest	4	POLY	114	D50FantaPerc	3	POLY
051	Str + Winds	4	POLY	115	Rotodreams	3	POLY
052	Flute 2080	2	POLY	116	Blue Notes	4	POLY
053	Scat Flute	2	POLY	117	RiversOfTime	4	POLY
054	Sax Choir	4	POLY	118	Phobos	2	POLY
055	Ballad Trump	4	POLY	119	2 0 8 0	4	POLY
056	Sm.Brass Grp	4	POLY	120	Unearthly	4	POLY
057	Royale	4	POLY	121	Glistening	4	POLY
058	Brass Mutes	2	POLY	122	Sci-Fi Str	3	POLY
059	Breathy Brs	3	POLY	123	Shadows	4	POLY
060	3 Osc Brass	3	POLY	124	Helium Queen	4	MONO
061	P5 Polymod	2	POLY	125	Sci-Fi FX x4	1	POLY
062	Triumph Brs	3	POLY	126	Perky Noize	3	POLY
063	Techno Dream	3	POLY	127	Droplet	3	POLY
064	Organizer	3	POLY	128	Rain Forest	4	POLY

PE (Grupo E predefinido)

Nº	Nombre	Voz	Asig.tecla	Nº	Nombre	Voz	Asig.tecla
001	Grand XV	4	POLY	065	St. Choir	4	POLY
002	Contemplate	2	POLY	066	SampleThe80s	2	POLY
003	Rock Piano	2	POLY	067	Sacred Tree	2	POLY
004	RockPiano Ch	3	POLY	068	VP330 OctEko	2	POLY
005	Pianomonics	4	POLY	069	XV Strings	3	POLY
006	Piano+SftPad	4	POLY	070	Fat Strings	3	POLY
007	WarmVoxPiano	4	POLY	071	Dolce p/m/f	6	POLY
008	Y2K Concerto	8	POLY	072	Sad Strings	6	POLY
009	Piano+AirPad	5	POLY	073	Lush Strings	4	POLY
010	ChoraLeader	8	POLY	074	Strings4Film	6	POLY
011	SparklePiano	6	POLY	075	Marcato Str	4	POLY
012	Retro Rhodes	3	POLY	076	End Titles	4	POLY
013	Fat Rhodes	3	POLY	077	ChmbrQuartet	4	POLY
014	Rhodes Trem	2	POLY	078	ChamberSect.	4	POLY
015	Phaser Dyno	3	POLY	079	FullChmbrStr	6	POLY
016	Hit Rhodes	3	POLY	080	Tape Strings	2	POLY
017	Sweet Tynes	4	POLY	081	Henry VIII	8	POLY
018	Pluk Rhodes	3	POLY	082	Prelude	4	POLY
019	Rhodes Trip	2	POLY	083	Str&Brs Orch	7	POLY
020	AmbiRhodes	4	POLY	084	Hornz	5	POLY
021	Rholitzer	3	POLY	085	TudorFanfare	4	POLY
022	Wurlie	2	POLY	086	ChamberPlyrs	4	POLY
023	FM Delight	2	POLY	087	Flute/Clari	2	POLY
024	Cutter Clav	2	POLY	088	Orch Reeds	3	POLY
025	Mute Clav D6	3	POLY	089	Dual Flutes	3	POLY
026	PhazeWahClav	6	POLY	090	Jazzer Flute	2	POLY
027	St.Harpsichd	4	POLY	091	LegatoBamboo	4	MONO
028	3PartInventn	4	POLY	092	Ambience Flt	4	POLY
029	Soft Perky	5	POLY	093	The Andes	1	POLY
030	Fullness	5	POLY	094	Deja Vlute	4	MONO
031	Paleface 1	2	POLY	095	Simply Brass	2	POLY
032	Paleface 2	4	POLY	096	FullSt Brass	5	POLY
033	Soft B	2	POLY	097	Dragnet	4	POLY
034	British B	4	POLY	098	NewR&RBrass	8	POLY
035	Rocker Org	6	POLY	099	Tower Trumps	5	POLY
036	Split B	6	POLY	100	BigBrassBand	5	POLY
037	PercInterval	8	POLY	101	Lil'BigHornz	6	POLY
038	Happy 60s	2	POLY	102	VoyagerBrass	3	POLY
039	96 Years	1	POLY	103	Symph Horns	3	POLY
040	Glory Us Rok	2	POLY	104	Trombone Atm	3	POLY
041	Church Harmn	4	POLY	105	XV Trombone	2	POLY
042	Cathdr Harmn	5	POLY	106	XV Trumpet	3	POLY
043	Morph Pad	8	POLY	107	JupiterHorns	2	POLY
044	Air Pad	3	POLY	108	Solo SoprSax	1	MONO
045	Soft Padding	2	POLY	109	Solo AltoSax	2	MONO
046	Warmth Pad	2	POLY	110	XV DynoTenor	3	POLY
047	ClassicJPpad	2	POLY	111	Honker Bari	2	POLY
048	Jupiter Str	2	POLY	112	Full Saxz	7	POLY
049	Fat Pad	4	POLY	113	Soaring Hrns	6	POLY
050	GR700 Pad	3	POLY	114	Glass Orbit	3	POLY
051	Paradise	3	POLY	115	5th Atm /Aft	2	POLY
052	Moonchimes	3	POLY	116	Lo-fi Sweep	2	POLY
053	SusPed Swap	4	POLY	117	Modular Life	4	POLY
054	PhasingPad	2	POLY	118	Oscillations	4	POLY
055	Ethereal Str	4	POLY	119	Combing	2	POLY
056	Velcropad	4	POLY	120	Rolling 5ths	4	POLY
057	NothrnLights	4	POLY	121	Analogue Str	4	POLY
058	Sun Dive	7	POLY	122	Lunar Strngs	4	POLY
059	Brite Vox 1	4	POLY	123	BPFsweep Mod	3	POLY
060	Brite Vox 2	4	POLY	124	Queen V	6	POLY
061	Ooh)Aah Mod	4	POLY	125	SkinnyBounce	2	POLY
062	Vocals: Ooh	4	POLY	126	SquareBounce	3	POLY
063	Vocals: Scat	6	POLY	127	Galactic	8	POLY
064	Vocals: Boys	6	POLY	128	Powerwiggle	3	POLY

Voz: número de voz

PF (Grupo F predefinido)

Nº	Nombre	Voz	Asig.tecla
001	80s Retrosyn	2	POLY
002	Power Stack	3	POLY
003	Don't Jump	8	POLY
004	Big Bubbles	3	POLY
005	X-mod Sweep	1	POLY
006	Bag O' Bones	6	POLY
007	AirSoThin	2	POLY
008	Analogical	4	POLY
009	Waspy Pulse	2	POLY
010	Soaring Saws	6	MONO
011	Square Roots	2	MONO
012	BOG	3	MONO
013	Talking Box	3	MONO
014	Retro Lead	2	MONO
015	LivingInSync	2	MONO
016	Leads United	4	MONO
017	Dirty Sync	2	MONO
018	DistortaSync	1	MONO
019	Blistering	2	MONO
020	Guttural	8	MONO
021	Flyin' High	3	MONO
022	Soft Tooth	2	MONO
023	Soaring Sqr	4	MONO
024	Soaring Sync	4	MONO
025	Nasal Spray	2	MONO
026	Lamb Lead	2	MONO
027	Creamer	2	MONO
028	Sine System	4	MONO
029	Soft Nylon	4	POLY
030	Nylozzicato	3	POLY
031	Mutezzicato	3	POLY
032	Hybrid Nylon	3	POLY
033	XV SteelGt 1	4	POLY
034	XV SteelGt 2	4	POLY
035	Comp'Steel	4	POLY
036	Double Steel	8	POLY
037	Folk Guitar	4	POLY
038	SpanishNight	5	POLY
039	Plug n' Play	2	POLY
040	Fab 4 Guitar	4	POLY
041	Searing Lead	3	MONO
042	Punker	2	POLY
043	LouderPlease	3	POLY
044	XV Upright	1	POLY
045	XV Ac.Bass	4	POLY
046	LookMaNoFret	3	MONO
047	XV Fretless	1	POLY
048	Basic F'less	1	MONO
049	8-str F'less	2	POLY
050	Tap Bass	1	POLY
051	Pop Bass	1	POLY
052	P.Bs Chorus	4	MONO
053	TremCho Bs	2	POLY
054	Creamy Bass	2	MONO
055	Buster Bass	2	MONO
056	TB Squelch	2	POLY
057	Ticker Bass	4	MONO
058	Muscle Bass	2	MONO
059	Grounded Bs	2	MONO
060	West End Bs	5	MONO
061	Snap Bass	2	MONO
062	700 Bassboy	3	MONO
063	8VCO MonoSyn	8	MONO
064	ResoMoist Bs	4	MONO
065	Kickin' Bass	2	MONO
066	Sub Zero	4	MONO
067	Liquid Bass	2	MONO
068	Hefty Bass	2	MONO
069	Severe Ow Bs	4	MONO
070	Chime Bells	4	POLY
071	Celestabox	1	POLY
072	Brass Tubes	4	POLY
073	Dreams East	3	POLY
074	Synergistic	2	POLY
075	Andreas Cave	4	POLY
076	AmbiPizza	5	POLY
077	Voxy Nylon	3	POLY
078	EastrnEurope	3	POLY
079	Celtic Harp	2	POLY
080	Reso Sitar	2	POLY
081	The Ganges	3	POLY
082	MountainFolk	2	POLY
083	Byzantine	4	POLY
084	AsiaPlectrum	8	POLY
085	VelHarp)Harm	3	POLY
086	Pluckaphone	4	POLY
087	Slap Timps	4	POLY
088	Suite Combo	6	POLY
089	Jet Voxs	3	POLY
090	Dirty Hit	4	POLY
091	MOVE!	6	MONO
092	Reel Slam	4	POLY
093	OffTheRecord	4	POLY
094	2ndRateChord	4	MONO
095	RageInYouth	3	POLY
096	MinorIncidnt	4	MONO
097	Phunky DC	2	MONO
098	Agent X	7	POLY
099	Winky	8	POLY
100	Looney 2nz	8	POLY
101	Shortrave	2	POLY
102	DeeperBeeper	2	MONO
103	Percolator	4	POLY
104	Filter Morph	4	POLY
105	Choir Bounce	4	POLY
106	Rippling	1	POLY
107	SteppingPhsr	3	POLY
108	Trance Fair	8	MONO
109	GermanBounce	4	POLY
110	Acid JaZZ	5	MONO
111	Cutter>ModWh	2	POLY
112	Blades	4	POLY
113	Mad Bender	6	POLY
114	Shapeshifter	4	POLY
115	ForestMoon	8	POLY
116	Predator 2	8	POLY
117	Dark Side	8	POLY
118	The Beast	6	POLY
119	X-mod Reso	1	POLY
120	Planet Meta	7	POLY
121	Nexus	8	POLY
122	Halographix	2	POLY
123	Moon Rise	8	POLY
124	Gruvacious	5	POLY
125	Windy Dunes	4	POLY
126	Ice Blasts	4	POLY
127	Ringy Thingy	8	MONO
128	Atmospherics	4	POLY

PG (Grupo G predefinido)

Nº	Nombre	Voz	Asig.tecla
001	Power Octs	6	POLY
002	WaterPiano2	3	POLY
003	Swimming EP	8	POLY
004	XV Crystal	4	POLY
005	Cold Roadz	4	POLY
006	Backrhodes	3	POLY
007	Amped Wurlie	3	POLY
008	Dirty Wurlie	4	POLY
009	Musicbox XV	3	POLY
010	Klubb Organ	2	POLY
011	Drew's Bee	3	POLY
012	Velvet Organ	2	POLY
013	Distorted B	1	POLY
014	Radikal B	1	POLY
015	Boogie Organ	4	POLY
016	Mood Ringz	4	POLY
017	Wedo-Wodo	4	POLY
018	S.O.S.trings	4	POLY
019	Syncronicity	4	POLY
020	DanceMachina	4	MONO
021	Vox Chopper	4	POLY
022	SlicingSyVox	2	POLY
023	PressureDome	4	POLY
024	Quasar /Aft	4	POLY
025	Ionizer	4	POLY
026	MilleniumStr	6	POLY
027	Bounce Baby!	1	POLY
028	Bounce Daddy	2	POLY
029	Bounce Mama!	3	POLY
030	Bounce Noize	2	POLY
031	What a Gate!	7	MONO
032	Mini Sequenz	4	POLY
033	Slice & Dice	4	POLY
034	BrushingSaw1	8	POLY
035	BrushingSaw2	8	POLY
036	Cultivate	5	POLY
037	5080 Random	4	POLY
038	XV Stepping	5	POLY
039	India Garden	6	POLY
040	Belly Pad	3	POLY
041	Spectre	4	POLY
042	SoaringHrns2	7	POLY
043	Sabbath Day	4	POLY
044	XV BlowPad	4	POLY
045	White Arcade	3	POLY
046	Borealis	4	POLY
047	OvertoneScan	4	POLY
048	Whisper Vox	4	POLY
049	Jupiter 21	4	POLY
050	Filt Strings	3	POLY
051	HybStringsXV	4	POLY
052	Soft Symphny	7	POLY
053	Wood Symphny	7	POLY
054	HybOrchestra	8	POLY
055	Brassy Symph	4	POLY
056	Biggie Brass	4	POLY
057	BiggieBrass2	5	POLY
058	LA Sax's	4	POLY
059	Wind Wood	4	POLY
060	Lonely Oboe	2	MONO
061	Harmonica XV	1	POLY
062	Tooters Lead	3	POLY
063	Digi Phased	4	POLY
064	Synth Ethics	4	POLY
065	Harm is Fine	3	POLY
066	D-2000	4	POLY
067	Ackward East	4	POLY
068	Powersoaker	4	MONO
069	Mean Thing	2	MONO
070	Jet Sync	2	MONO
071	Crying Solo	2	POLY
072	Southern Fry	2	POLY
073	Strum Distrt	2	POLY
074	Match Drive	3	POLY
075	Stacked	3	POLY
076	2-Stack Over	2	POLY
077	COSM Searing	3	MONO
078	COSM Loud Gt	3	POLY
079	Blue Mutes	2	POLY
080	Metal 5150	3	POLY
081	Crunch Phase	2	POLY
082	Alt Dist Gtr	2	POLY
083	So nice!	8	POLY
084	Punch Bass	1	MONO
085	COSM Bass	4	POLY
086	Stream Bell	5	POLY
087	Shuffle Bell	4	POLY
088	Echo Vibe	2	POLY
089	Tremolo Vibe	2	POLY
090	True Vibe	2	POLY
091	Marimbula	3	POLY
092	Hit Bitz	4	POLY
093	80s LoFi Hit	4	POLY
094	Auto Chord	4	POLY
095	3rdTeenChord	4	POLY
096	Bend a Chord	4	POLY
097	DiscreteChrd	4	POLY
098	Ambi Voices	8	POLY
099	Say Yeah !	2	POLY
100	Xcuse me	2	POLY
101	5ths in 4ths	4	POLY
102	Pretty Ugly	2	POLY
103	Con Sequence	2	POLY
104	BermudaShort	2	POLY
105	Saw n' 202	2	POLY
106	Technoheadz	4	POLY
107	Boss'd Synth	4	MONO
108	Cross Fire	2	POLY
109	Techno Cave	2	MONO
110	Generator	4	MONO
111	GenderBender	4	MONO
112	Xtremities	4	MONO
113	AM 05:59	4	MONO
114	Happy Brass	8	POLY
115	Runaway Rez	2	POLY
116	Dropplets	4	POLY
117	Indian Guru	4	POLY
118	Cosmic Rain	1	POLY
119	Trying Winds	3	POLY
120	Space Whiz	2	POLY
121	DigitalDrone	2	POLY
122	Space Race	1	POLY
123	Bowed Bell	2	POLY
124	X-Tension	2	POLY
125	DUB!!!	4	POLY
126	Dream Diver	6	POLY
127	Flashback	4	POLY
128	St.LoFiNoise	2	POLY

Voz: número de voz

PH (Grupo H predefinido)

Nº	Nombre	Voz	Asig.tecla	Nº	Nombre	Voz	Asig.tecla
001	Hall Grand	2	POLY	065	Froggy Bass	1	MONO
002	Warm pF Mix	6	POLY	066	Tape Orch	4	POLY
003	R&Ballad Mix	6	POLY	067	Tekno Pizz	1	POLY
004	PingE Piano	2	POLY	068	TechnoSurf 1	2	POLY
005	Hybrid EP	3	POLY	069	TechnoSurf 2	2	POLY
006	Wurly Gum	2	POLY	070	Double Helix	4	POLY
007	Wurli World	3	POLY	071	Rhythm Sync	1	POLY
008	Voxfuzz Klav	4	POLY	072	TMT Scanner	4	POLY
009	Light Keys	3	POLY	073	Complex Echo	1	POLY
010	Digibell Pad	4	POLY	074	Groovedigger	4	POLY
011	IslandSpirit	3	POLY	075	20.000 miles	5	MONO
012	Ambient Wood	2	POLY	076	Vortex	4	POLY
013	VeloClikOrgn	2	POLY	077	man@work	4	MONO
014	Verby Organ	2	POLY	078	XVoCode	4	POLY
015	Wedding Mass	5	POLY	079	Auto Riff	2	POLY
016	Blues Harp	2	POLY	080	Digisquelch	4	POLY
017	Thick Steel	4	POLY	081	TripTheAlarm	4	POLY
018	SteelRelease	4	POLY	082	Aftertouchin	4	POLY
019	Two+Ensemble	5	POLY	083	Throbulax	2	POLY
020	Harmless	2	POLY	084	KeysEnsemble	6	POLY
021	Swell Strat	1	POLY	085	Cheepy Synth	2	POLY
022	StratSeq'nce	4	POLY	086	Funky Tube	1	POLY
023	Cutting X	4	MONO	087	Hydrogen	4	POLY
024	Hurtin'Tubes	3	POLY	088	Promenade	3	POLY
025	Stringless	4	POLY	089	Ray Tracer	2	POLY
026	Stick Chopz	4	POLY	090	Skinny	2	POLY
027	Fundamental	3	POLY	091	Dream 2002	3	POLY
028	Brash Bass	2	POLY	092	DrawbarHeavn	4	POLY
029	ChamberQrt.1	4	POLY	093	Lo-fiBellPad	4	POLY
030	Lead 4x Vlns	4	POLY	094	GemniStrings	5	POLY
031	BatonStrings	3	POLY	095	Down2Earth	7	POLY
032	UltraSmooth	2	POLY	096	Silk Road	4	POLY
033	Hold A Chord	6	POLY	097	Mr.Swirly	4	POLY
034	My Orchestra	4	POLY	098	MetaXV	8	POLY
035	SwellEnsembl	4	POLY	099	FloatingVox	3	POLY
036	Valve Job	4	POLY	100	Spread Pad	2	POLY
037	T8 Brass	3	POLY	101	Aliastrings	4	POLY
038	FatSynBrass	4	POLY	102	GlobalWarmup	4	POLY
039	Ambient Sax	4	MONO	103	2.2 Strings	5	POLY
040	Swingin'Bari	3	POLY	104	Aftermath	4	POLY
041	Saw Grits	1	MONO	105	11th Space	7	POLY
042	JD Multi Ld	1	MONO	106	Cloud 9	5	POLY
043	Over the top	2	MONO	107	Traffic Pad	4	POLY
044	Try this!	2	MONO	108	Nanolog Pad	4	POLY
045	BoutiqueSine	1	POLY	109	Etheraaahl	2	POLY
046	Drifter	6	POLY	110	Pipe Dream	4	MONO
047	Enchanted XV	3	MONO	111	Cairo lead	3	POLY
048	Water Tubes	6	POLY	112	Lochscapes	2	POLY
049	Waterfront	5	POLY	113	Celtic Song	4	POLY
050	Peking Opera	7	POLY	114	Blown Str.	2	POLY
051	LegatoJupitr	1	MONO	115	Mind Games	4	POLY
052	Atlantis	5	POLY	116	BadJuju	7	POLY
053	LF Comb Hit	4	POLY	117	Eleanor	2	POLY
054	Backspinner	5	POLY	118	RadioHymn	3	POLY
055	Tape Q	4	POLY	119	Miasma	1	POLY
056	Technogrunge	3	POLY	120	SubmarinBand	7	POLY
057	Chordbender	4	POLY	121	I Will Lead	8	POLY
058	Dance Zipper	4	MONO	122	LatheOfHeavn	8	POLY
059	5th Element	4	POLY	123	CrystalGlass	1	POLY
060	Fuzzy Logic	2	POLY	124	Upwind Glata	4	POLY
061	Sproing	2	POLY	125	Thor's Drums	4	POLY
062	McThrob	2	POLY	126	TempoMadness	4	POLY
063	Space Bassed	4	POLY	127	GenerationXV	4	POLY
064	Vocovox Wave	1	MONO	128	Wedding Gig	4	POLY

Voz: número de voz

GM (Grupo de GM2)

Nº	Nombre	Voz	LSB	PC
001	Piano 1	4	0	1
002	Piano 1w	2	1	
003	European Pf	1	2	
004	Piano 2	4	0	2
005	Piano 2w	1	1	
006	Piano 3	1	0	3
007	Piano 3w	1	1	
008	Honky-tonk	2	0	4
009	Honky-tonk 2	2	1	
010	E.Piano 1	2	0	5
011	St.Soft EP	2	1	
012	FM+SA EP	2	2	
013	Wurly	2	3	
014	E.Piano 2	2	0	6
015	Detuned EP 2	2	1	
016	St.FM EP	2	2	
017	EP Legend	2	3	
018	EP Phase	2	4	
019	Harpsichord	1	0	7
020	Coupled Hps.	2	1	
021	Harpsi.w	1	2	
022	Harpsi.o	2	3	
023	Clav.	1	0	8
024	Pulse Clav	1	1	
025	Celesta	1	0	9
026	Glockenspiel	1	0	10
027	Music Box	1	0	11
028	Vibraphone	2	0	12
029	Vibraphone w	2	1	
030	Marimba	1	0	13
031	Marimba w	1	1	
032	Xylophone	1	0	14
033	Tubular-bell	1	0	15
034	Church Bell	1	1	
035	Carillon	1	2	
036	Santur	1	0	16
037	Organ 1	2	0	17
038	Trem. Organ	2	1	
039	60's Organ 1	1	2	
040	70's E.Organ	2	3	
041	Organ 2	2	0	18
042	Chorus Or.2	2	1	
043	Perc. Organ	2	2	
044	Organ 3	2	0	19
045	Church Org.1	1	0	20
046	Church Org.2	2	1	
047	Church Org.3	2	2	
048	Reed Organ	1	0	21
049	Puff Organ	2	1	
050	Accordion Fr	2	0	22
051	Accordion It	2	1	
052	Harmonica	1	0	23
053	Bandoneon	2	0	24
054	Nylon-str.Gt	1	0	25
055	Ukulele	1	1	
056	Nylon Gt.o	2	2	
057	Nylon Gt.2	2	3	
058	Steel-str.Gt	1	0	26
059	12-str.Gt	2	1	
060	Mandolin	2	2	
061	Steel + Body	2	3	
062	Jazz Gt.	1	0	27
063	Pedal Steel	1	1	
064	Clean Gt.	1	0	28
065	Chorus Gt.	2	1	
066	Mid Tone GTR	1	2	
067	Muted Gt.	1	0	29
068	Funk Pop	1	1	
069	Funk Gt.2	2	2	
070	Jazz Man	2	3	
071	Overdrive Gt	2	0	30
072	Guitar Pinch	2	1	
073	DistortionGt	2	0	31
074	Feedback Gt.	2	1	
075	Dist Rtm GTR	2	2	
076	Gt.Harmonics	1	0	32
077	Gt. Feedback	1	1	
078	Acoustic Bs.	1	0	33
079	Fingered Bs.	1	0	34
080	Finger Slap	2	1	
081	Picked Bass	1	0	35
082	Fretless Bs.	1	0	36
083	Slap Bass 1	1	0	37
084	Slap Bass 2	2	0	38
085	Synth Bass 1	1	0	39
086	SynthBass101	1	1	
087	Acid Bass	1	2	
088	Clavi Bass	2	3	
089	Hammer	2	4	
090	Synth Bass 2	2	0	40
091	Beef FM Bass	2	1	
092	RubberBass 2	2	2	
093	Attack Pulse	1	3	
094	Violin	1	0	41
095	Slow Violin	1	1	
096	Viola	1	0	42
097	Cello	1	0	43
098	Contrabass	1	0	44
099	Tremolo Str	1	0	45
100	PizzicatoStr	1	0	46
101	Harp	1	0	47
102	Yang Qin	2	1	
103	Timpani	1	0	48
104	Strings	2	0	49
105	Orchestra	3	1	
106	60s Strings	2	2	
107	Slow Strings	1	0	50
108	Syn.Strings1	2	0	51
109	Syn.Strings3	2	1	
110	Syn.Strings2	2	0	52
111	Choir Aahs	2	0	53
112	Chorus Aahs	2	1	
113	Voice Oohs	1	0	54
114	Humming	2	1	
115	SynVox	1	0	55
116	Analog Voice	1	1	
117	OrchestraHit	2	0	56
118	Bass Hit	2	1	
119	6th Hit	2	2	
120	Euro Hit	2	3	
121	Trumpet	1	0	57
122	Dark Trumpet	1	1	
123	Trombone	1	0	58
124	Trombone 2	1	1	
125	Bright Tb	1	2	
126	Tuba	1	0	59
127	MutedTrumpet	1	0	60
128	MuteTrumpet2	1	1	
129	French Horns	2	0	61
130	Fr.Horn 2	2	1	
131	Brass 1	3	0	62
132	Brass 2	2	1	
133	Synth Brass1	2	0	63
134	Pro Brass	2	1	
135	Oct SynBrass	2	2	
136	Jump Brass	3	3	
137	Synth Brass2	2	0	64
138	SynBrass sfz	2	1	
139	Velo Brass 1	2	2	
140	Soprano Sax	1	0	65
141	Alto Sax	1	0	66
142	Tenor Sax	2	0	67
143	Baritone Sax	1	0	68
144	Oboe	2	0	69
145	English Horn	1	0	70
146	Bassoon	1	0	71
147	Clarinet	1	0	72
148	Piccolo	1	0	73
149	Flute	1	0	74
150	Recorder	1	0	75
151	Pan Flute	1	0	76
152	Bottle Blow	2	0	77
153	Shakuhachi	2	0	78
154	Whistle	1	0	79
155	Ocarina	2	0	80
156	Square Wave	2	0	81
157	MG Square	1	1	
158	2600 Sine	1	2	
159	Saw Wave	2	0	82
160	OB2 Saw	1	1	
161	Doctor Solo	2	2	
162	Natural Lead	2	3	
163	SequencedSaw	2	4	
164	Syn.Calliope	2	0	83
165	Chiffer Lead	2	0	84
166	Charang	2	0	85
167	Wire Lead	2	1	
168	Solo Vox	2	0	86
169	5th Saw Wave	2	0	87
170	Bass & Lead	2	0	88
171	Delayed Lead	2	1	
172	Fantasia	2	0	89
173	Warm Pad	1	0	90
174	Sine Pad	2	1	
175	Polysynth	2	0	91
176	Space Voice	2	0	92
177	Itopia	2	1	
178	Bowed Glass	3	0	93
179	Metal Pad	3	0	94
180	Halo Pad	2	0	95
181	Sweep Pad	1	0	96
182	Ice Rain	2	0	97
183	Soundtrack	2	0	98
184	Crystal	2	0	99
185	Syn Mallet	1	1	
186	Atmosphere	2	0	100
187	Brightness	2	0	101
188	Goblin	2	0	102
189	Echo Drops	1	0	103
190	Echo Bell	2	1	
191	Echo Pan	2	2	
192	Star Theme	2	0	104
193	Sitar	1	0	105
194	Sitar 2	2	1	
195	Banjo	1	0	106
196	Shamisen	1	0	107
197	Koto	2	0	108
198	Taisho Koto	1	1	
199	Kalimba	1	0	109
200	Bagpipe	2	0	110
201	Fiddle	1	0	111
202	Shanai	1	0	112
203	Tinkle Bell	3	0	113
204	Agogo	1	0	114
205	Steel Drums	1	0	115
206	Woodblock	1	0	116
207	Castanets	1	1	
208	Taiko	3	0	117
209	Concert BD	2	1	
210	Melo. Tom 1	1	0	118
211	Melo. Tom 2	1	1	
212	Synth Drum	2	0	119
213	808 Tom	2	1	
214	Elec Perc	1	2	
215	Reverse Cym.	1	0	120
216	Gt.FretNoise	1	0	121
217	Gt.Cut Noise	1	1	
218	String Slap	1	2	
219	Breath Noise	1	0	122
220	Fl.Key Click	1	1	
221	Seashore	1	0	123
222	Rain	1	1	
223	Thunder	1	2	
224	Wind	1	3	
225	Stream	2	4	
226	Bubble	2	5	
227	Bird	2	0	124
228	Dog	1	1	
229	Horse-Gallop	1	2	
230	Bird 2	1	3	
231	Telephone 1	1	0	125
232	Telephone 2	1	1	
233	DoorCreaking	1	2	
234	Door	1	3	
235	Scratch	2	4	
236	Wind Chimes	2	5	
237	Helicopter	2	0	126
238	Car-Engine	1	1	
239	Car-Stop	1	2	
240	Car-Pass	1	3	
241	Car-Crash	2	4	
242	Siren	1	5	
243	Train	1	6	
244	Jetplane	2	7	
245	Starship	2	8	
246	Burst Noise	2	9	
247	Applause	2	0	127
248	Laughing	1	1	
249	Screaming	1	2	
250	Punch	1	3	
251	Heart Beat	1	4	
252	Footsteps	1	5	
253	Gun Shot	1	0	128
254	Machine Gun	1	1	
255	Lasergun	1	2	
256	Explosion	2	3	

Voz: número de voz **LSB: Bank Select LSB, MSB es 121** **PC: Número Program Change** **Asig. tecla: todos POLY**

Lista de grupos de percusión

US (Grupo de usuario)

Note No.	001 R&B Kit 1	002 House Kit	003 XV WayHipKit	004 XV Jazz Kit
28	Dance Kick	House Kick 6	808 Kick	JazzDry Kick
29	Dry Kick	House Kick 5	Dry Kick	Pillow Kick
30	R&B1 SN Roll	House ClHH 3	WHip Sweep	Jazz Swish
31	Hybrid Kick	House Kick 4	Noisy Kick	Hybrid Kick2
32	R&B1 SN Ghst	Reso Stick	WHip RimShot	Snare Ghost
33	Round Kick	House Kick 3	Hybrid Kick	MplLmtr Kick
34	R&B 1 PdHH	House OpHH 2	WHip PdHH	Jazz PdHH
35	R&B 1 Kick 2	House Kick 2	WHip OldKick	JazzDry Kick
C2 36	R&B 1 Kick 1	House Kick 1	WHip 909Kick	Jazz Kick
37	R&B 1 Stick	House Stick	WHip Stik	Dry Stick 2
38	R&B 1 SN 1	House SN 1	WHip 70s Snr	Jazz SN
39	Snare Ghost	House Claps	WHip Clap	Snare Ghost
40	R&B 1 SN 2	House SN 2	WHip Snare	Jazz Rim
41	R&B 1 Tom L	House NzTomL	SciHip Tom L	Jazz Tom L
42	R&B 1 ClHH 1	House ClHH 1	WHip ClHH 1	Jazz ClHH1
43	Rock Flm L	808 Tom L	WHip Tom L	Jazz Flm L
44	R&B 1 ClHH 2	House ClHH 2	WHip ClHH 2	Jazz ClHH2
45	R&B 1 Tom M	House NzTomM	SciHip Tom M	Jazz Tom M
46	R&B 1 OpHH	House OpHH	WHip Op HH	Jazz OpHH
47	Rock Flm M	808 Tom M	WHip Tom M	Jazz Flm M
C3 48	R&B 1 Tom H	House NzTomH	SciHip Tom H	Jazz Tom H
49	R&B 1 CrCym1	House CrCym	Crash Cymbal	Jazz CrCym
50	Rock Flm H	808 Tom H	WHip Tom H	Jazz Flm H
51	Rock RdCym1	House FbkCym	Rock RdCym 1	Jazz RdCym
52	R&B 1 CrCym2	House SN 3	Rock CrCym 1	Rock RdCym1
53	Rock RdCym2	House FSnaps	Rock RdCym 2	Rock RdCym2
54	Tambourine 1	House ClHH 4	Tambourine	Tambourine 1
55	Rock CrCym2	House Cowbel	Rock CrCym 2	Crash 1
56	Cowbell Lo	House ClHH 5	LoFiCowbell1	Cowbell Lo
57	Crash 1	House WBlock	Crash	Crash 2
58	Cowbell Hi	House OpHH 3	LoFiCowbell2	Cowbell Hi
59	Ride Bell	House Claps2	Ride Bell	Ride Bell
C4 60	Bongo Hi	House Cabasa	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi
61	Bongo Lo	House WCrak	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo
62	Cga Mute Hi	House VoxNz	LoFi Cga Slp	Cga Slap
63	Cga Open Hi	House Kick 7	LoFi Cga Hi	Cga Open Hi
64	Cga Open Lo	Timp 3	LoFi Cga Lo	Cga Open Lo
65	Timbale Hi	House Bird	El.TimbaleHi	Timbale Hi
66	Timbale Lo	House Gun	El.TimbaleLo	Timbale Lo
67	R&B 1 AgBel1	House FBell	El.Agogo Hi	AgogoBellsHi
68	R&B 1 AgBel2	House Rattle	El.Agogo Lo	AgogoBellsLo
69	R&B 1 AgBel3	House RvOHit	NoisyCabasa1	Cabasa Up
70	Maracas	House Noize1	Nz Blip	Maracas
71	606 Cl HiHat	House Noize2	Digi Pulse 1	ShortWhistle
C5 72	606 Cl HiHat	House BongoL	Digi Pulse 2	Long Whistle
73	606 Op HiHat	House BongoH	LoFi Guiro	Short Guiro
74	Long Guiro	House Tambrn	WHip Noise 1	Long Guiro
75	Claves	House Heart	WHip Noise 2	Claves
76	Wood BlockHi	House CgaSlp	WHip Noise 3	WoodBlock Hi
77	Wood BlockLo	House CgMute	WHip Noise 4	WoodBlock Lo
78	R&B 1 Pizz	House Tri	Digi Tamb. 1	Mute Cuica
79	R&B 1 Gmlan1	House Vibra	Digi Tamb. 2	Open Cuica
80	R&B 1 Gmlan2	House FXLoop	Mute Triangl	Mute Triangl
81	R&B 1 BtlHit	House Aplase	Open Triangl	Open Triangl
82	R&B 1 ThrilL	House Chord	NoisyCabasa2	Cabasa Cut
83	R&B 1 ThrilH	House OrcHit	Nz Spectrum	Spectrum
C6 84	808 SN	House Spectr	LoFi Block	Wind Chimes
85	R&B 1 WdBlk	House Train	Rattle Block	Wood Block
86	R&B 1 CgSlap	House StrSip	Steps	Mute Surdo
87	Dry Tom L	House Crunch	WHip Noise 5	Open Surdo
88	Lite Kick	House Tel2	Creak	Lite Kick
89	Hybrid Kick2	House Bubble	Bubble	Hybrid Kick2
90	Old Kick	Bird	Door Slam	Old Kick
91	Pop Voice	House Gun 2	Sci Punch	Pop Voice
92	Wind Agogo	House Metro	Noise Fall	Wind Agogo
93	R&B 1 OpHH	House BakHit	WHip Noise 6	Op HiHat 2
94	Anklungs	House TekHit	WHip Noise 7	Anklungs
95	R&B 1 OpHH	House SNRoll	Org Click	Op HiHat 2
C7 96	Metronome 2	House Loop	Metronome 2	Metronome 2
97	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click
98	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1
99	R&B 1 HClaps	Hand Claps	Hand Claps	Hand Claps
100	R&B 1 CrCym1	House Tom2 L	-----	-----
101	Rock RdCym2	House Tom2 M	-----	-----
102	Tambourine 1	House Rim	-----	-----
103	Rock CrCym2	House Tom2 H	-----	-----

Lista de grupos de percusión

Note No.	PA (Grupo A predefinido) 001 PopDrumSet 1	PA (Grupo A predefinido) 002 PopDrumSet 2	PB (Grupo B predefinido) 001 PowerDrumSet	PB (Grupo B predefinido) 002 RaveDrumSet	PC (Grupo C predefinido) 001 JazzDrumSet2	PC (Grupo C predefinido) 002 OrchDrumSet
28	-----	-----	-----	-----	-----	-----
29	-----	-----	-----	-----	-----	-----
30	-----	-----	-----	-----	-----	-----
31	-----	-----	-----	-----	-----	-----
32	-----	-----	-----	-----	-----	-----
33	-----	-----	-----	-----	-----	-----
34	-----	-----	-----	-----	-----	-----
35	Verb Kick	Hybrid Kick	Verb Kick	808 Kick	Round Kick	Old Kick
C2 36	Hybrid Kick	Round Kick	Round Kick	Round Kick	Old Kick	Round Kick
37	Side Stick	Dry Stick 2	Dry Stick 2	Side Stick	Side Stick	Side Stick
38	Natural SN2	Piccolo SN	Piccolo SN	808 SN	Ballad SN	Ballad SN
39	808 Claps	Hand Claps	808 Claps	808 Claps	Hand Claps	808 Claps
40	SN Roll	Piccolo SN	Natural SN2	808 SN	SN Roll	SN Roll
41	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	808 Kick	Verb Tom Lo	Timpani
42	Cl HiHat 4	Cl HiHat 4	Cl HiHat 4	606 Cl HiHat	Cl HiHat 5	Timpani
43	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Tekno Hit	Dry Tom Lo	Timpani
44	Cl HiHat 5	Cl HiHat 5	Pedal HiHat2	606 Cl HiHat	Pedal HiHat2	Timpani
45	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Lo	808 Kick	Verb Tom Lo	Timpani
46	Op HiHat 2	Op HiHat 2	Op HiHat 2	606 Op HiHat	Op HiHat 2	Timpani
47	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Lo	Tekno Hit	Dry Tom Lo	Timpani
C3 48	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	808 Kick	Verb Tom Hi	Timpani
49	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Timpani
50	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Tekno Hit	Dry Tom Hi	Timpani
51	Ride 2	Ride 1	Ride 1	Voice Breath	Ride 2	Timpani
52	China Cym	China Cym	China Cym	MC500 Beep 1	China Cym	Timpani
53	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	MC500 Beep 2	Ride Bell	Timpani
54	Tambourine 1	Tambourine 1	Tambourine 1	R8 Click	Tambourine 1	Tambourine 1
55	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Pizz	Crash 1	Crash 1
56	Cowbell	Cowbell	Cowbell	DIGI Bell 1	Cowbell	Cowbell
57	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Rattles	Crash 1	Crash 1
58	Cowbell	Cowbell	Vibraslap	Ride Bell	Vibraslap	Ride 1
59	Ride Bell	Ride Bell	Ride 1	REV Tamb 1	Ride 2	Ride 2
C4 60	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Bongo Hi	2.2 Vibwave	Bongo Hi	Bongo Hi
61	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Bongo Lo	Low Pink NZ	Bongo Lo	Bongo Lo
62	Cga Slap	Cga Slap	Cga Mute Hi	Kalimba	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi
63	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Metal Wind	Cga Open Hi	Cga Open Hi
64	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Lead Wave	Cga Open Lo	Cga Open Lo
65	Timbale	Timbale	Timbale	Tin Wave	Timbale	Timbale
66	Timbale	Timbale	Timbale	AgogoBells	Timbale	Timbale
67	AgogoBells	AgogoBells	AgogoBells	Lite Kick	AgogoBells	AgogoBells
68	AgogoBells	AgogoBells	AgogoBells	AgogoBells	AgogoBells	AgogoBells
69	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Lite Kick	Cabasa Up	Cabasa Up
70	Maracas	Maracas	Maracas	AgogoBells	Maracas	Maracas
71	Soft Pad A	Cabasa Down	Soft Pad A	Gtr Harm A	Soft Pad A	Soft Pad A
C5 72	Soft Pad B	Cabasa Cut	Soft Pad B	Gtr Harm A	Brush Swish	Soft Pad B
73	Long Guiro	808 Kick	Long Guiro	Piano Thump	Long Guiro	Long Guiro
74	Long Guiro	808 SN	Long Guiro	Natural SN1	Long Guiro	Long Guiro
75	Claves	DIGI Bell 1	Claves	Hand Claps	Claves	Claves
76	Wood Block	808 SN	Wood Block	Natural SN1	Wood Block	Wood Block
77	Wood Block	808 Kick	Wood Block	808 SN	Metronome 2	Wood Block
78	Cuica	Spectrum	Cuica	PowerChord B	Cuica	Cuica
79	Cuica	808 Kick	Cuica	Hybrid Kick2	Cuica	Cuica
80	Open Triangl	Spectrum	Open Triangl	PowerChord B	Open Triangl	Open Triangl
81	Open Triangl	808 Kick	Open Triangl	Gt.FretNoise	Open Triangl	Open Triangl
82	Cabasa Cut	Spectrum	Maracas	Banjo B	Cabasa Cut	Cabasa Cut
83	Spectrum	808 Kick	Ice Rain	Slap Bass 1	Spectrum	Spectrum
C6 84	Wind Chimes	808 Kick	Wind Chimes	Oboe mf A	Wind Chimes	Wind Chimes
85	Wood Block	Feedbackwave	Claves	Shakuhachi	Wood Block	Wood Block
86	Cga Slap	808 Kick	808 SN	Pizz	Cga Slap	Cga Slap
87	Dry Tom Lo	Feedbackwave	Verb Tom Hi	Syn Vox 1	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo
88	Lite Kick	Pop Voice	Piccolo SN	Voice Aahs A	Lite Kick	Applause
89	Hybrid Kick2	Pop Voice	Scratch 3	Voice Oohs2A	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2
90	Old Kick	Wind Agogo	Tin Wave	Pop Voice	Old Kick	Cl HiHat 4
91	Pop Voice	Pop Voice	Spectrum	Male Ooh A	Natural SN2	Round Kick
92	Wind Agogo	Wind Agogo	REV Steel DR	Voice Breath	Natural SN1	Pedal HiHat2
93	Op HiHat 2	Op HiHat 2	REV Tin Wave	Org Vox C	Brush Swish	Natural SN2
94	Anklungs	Anklungs	REV PiccloSN	Vox Noise	Brush Roll	Op HiHat 2
95	Op HiHat 2	Op HiHat 2	REV Crash 1	Vox Noise	Brush Slap	Brush Slap
C7 96	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	Applause	Metronome 2	Brush Swish
97	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	Brush Roll
98	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 2	Metronome 1	SN Roll
99	-----	-----	-----	-----	-----	-----

PD (Grupo D predefinido)

Note No.	001 PowerDrmSet2	002 PowerRaveSet
28	-----	-----
29	-----	-----
30	-----	-----
31	-----	-----
32	-----	-----
33	-----	-----
34	-----	-----
35	-----	-----
	Verb Kick	Verb Kick
C2 36	Round Kick	Round Kick
37	Dry Stick 2	Dry Stick 2
38	Piccolo SN	Piccolo SN
39	808 Claps	808 Claps
40	SN Roll	Natural SN2
41	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
42	Cl HiHat 4	Cl HiHat 4
43	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
44	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2
45	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
46	Op HiHat 2	Op HiHat 2
47	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
C3 48	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
49	Crash 1	Crash 1
50	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
51	Ride 1	Ride 1
52	China Cym	China Cym
	Ride Bell	Ride Bell
53	Tambourine 1	Tambourine 1
54	Crash 1	Crash 1
55	Cowbell	Cowbell
56	Crash 1	Crash 1
57	Vibraslap	Vibraslap
58	Ride 1	Ride 1
59	Bongo Hi	Bongo Hi
C4 60	Bongo Lo	Bongo Lo
61	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi
62	Cga Open Hi	Cga Open Hi
63	Cga Open Lo	Cga Open Lo
64	Timbale	Timbale
65	Timbale	Timbale
66	AgogoBells	AgogoBells
67	AgogoBells	AgogoBells
68	Cabasa Up	AgogoBells
69	Maracas	Maracas
70	Soft Pad A	606 Cl HiHat
71	Soft Pad B	606 Cl HiHat
C5 72	Long Guiro	606 Op HiHat
73	Long Guiro	Long Guiro
74	Claves	Claves
75	Wood Block	Wood Block
76	Wood Block	Wood Block
77	Cuica	Pizz
78	Cuica	Syn Vox 1
79	Open Triangl	Voice Aahs A
80	Open Triangl	Voice Oohs2A
81	Maracas	Male Ooh A
82	Ice Rain	Ice Rain
83	Wind Chimes	808 SN
C6 84	Claves	808 SN
85	808 SN	808 SN
86	Verb Tom Hi	Hand Claps
87	Piccolo SN	Voice Breath
88	Scratch 3	Scratch 3
89	Tin Wave	Tin Wave
90	Spectrum	Crash 1
91	REV Steel DR	Ride Bell
92	REV Tin Wave	REV Tin Wave
93	REV PiccloSN	DIGI Bell 1
94	REV Crash 1	Metal Wind
95	Metronome 2	Applause
C7 96	R8 Click	R8 Click
97	Metronome 1	Metronome 1
98	-----	-----
99		

PE (Grupo E predefinido)

001 XV Pop Kit	002 XV Rock Kit
Dance Kick	Dance Kick
Dry Kick	Round Kick
Rock Roll	Rock Roll
Hybrid Kick	Jazz Kick
Snare Ghost	Rock Gst
Round Kick	Verb Kick
Rock PdHH	Rock PdHH
Hybrid Kick2	Maple Kick
Old Kick	Rock Kick
Side Stick	RockStick
Wet SN	Rock SN
Snare Ghost	Rock Gst
AmbientSN	Rock Rim
Maple Tom 3	Rock TomL2
Rock ClHH2	Rock ClHH2
Rock Flm L2	Rock Flm L2
Rock ClHH1	Rock ClHH1
Maple Tom 2	Rock Tom M
Rock OpHH	Rock OpHH
Rock Flm M	Rock Flm M
Maple Tom 1	Rock Tom H
Crash Cymbal	Rock CrCym1
Rock Flm H	Rock Flm H
Rock RdCym1	Rock RdCym1
Crash 1	Rock China
Rock RdCym2	Rock RdCym2
Tambourine 2	Tambourine 2
Rock CrCym2	Rock CrCym2
Cowbell Lo	Cowbell Lo
Crash 1	Crash 1
Cowbell Hi	Cowbell Hi
Ride Bell	Ride Bell
Cga Mute Hi	Cga Mute Hi
Cga Mute Lo	Cga Mute Lo
Cga Slap	Cga Slap
Cga Open Hi	Cga Open Hi
Cga Open Lo	Cga Open Lo
Timbale Hi	Timbale Hi
Timbale Lo	Timbale Lo
AgogoBellsHi	AgogoBellsHi
AgogoBellsLo	AgogoBellsLo
Cabasa Up	Cabasa Up
Maracas	Maracas
ShortWhistle	ShortWhistle
Long Whistle	Long Whistle
Short Guiro	Short Guiro
Long Guiro	Long Guiro
Claves	Claves
WoodBlock Hi	WoodBlock Hi
WoodBlock Lo	WoodBlock Lo
Mute Cuica	Mute Cuica
Open Cuica	Open Cuica
Mute Triangl	Mute Triangl
Open Triangl	Open Triangl
Cabasa Cut	Cabasa Cut
Spectrum	Spectrum
Wind Chimes	Wind Chimes
Wood Block	Wood Block
Mute Surdo	Mute Surdo
Open Surdo	Open Surdo
Lite Kick	Lite Kick
Hybrid Kick2	Hybrid Kick2
Old Kick	Old Kick
Pop Voice	Pop Voice
Wind Agogo	Wind Agogo
Op HiHat 2	Op HiHat 2
Anklungs	Anklungs
Op HiHat 2	Op HiHat 2
Metronome 2	Metronome 2
R8 Click	R8 Click
Metronome 1	Metronome 1
Hand Claps	Hand Claps

PF (Grupo F predefinido)

001 XV Jazz Kit	002 XV Rust Kit
JazzDry Kick	70s Kick 2
Pillow Kick	Old Kick
Jazz Swish	Rock Roll
Hybrid Kick2	909 Kick 2
Snare Ghost	Rock Gst
MplLmtr Kick	909 Kick 1
Jazz PdHH	Rock PdHH
JazzDry Kick	808 Kick
Jazz Kick	Dance Kick
Dry Stick 2	RockStick
Jazz SN	Old Fill SN
Snare Ghost	Rock Gst
Jazz Rim	Rock SN
Jazz Tom L	Elec.Tom L2
Jazz ClHH1	Rock ClHH1
Jazz Flm L	Elec.Tom L1
Jazz ClHH2	Rock ClHH2
Jazz Tom M	Elec.Tom M
Jazz OpHH	Rock OpHH
Jazz Flm M	Elec.Tom M
Jazz Tom H	Elec.Tom H
Jazz CrCym	Rock CrCym1
Jazz Flm H	Elec.Tom H
Jazz RdCym	Rock RdCym1
Rock RdCym1	Rock CrCym2
Rock RdCym1	Rock RdCym2
Tambourine 1	Tambourine 1
Crash 1	Rock Splash
Cowbell Lo	Cowbell
Crash 1	China Cym
Cowbell Hi	Vibraslap
Ride Bell	70s Kick 2
Cga Mute Hi	70s Kick 1
Cga Mute Lo	Dry Stick
Cga Slap	70s SN
Cga Open Hi	Finger Snaps
Cga Open Lo	HumanClapsEQ
Timbale Hi	JD Cowbell
Timbale Lo	70s Cl HiHat
AgogoBellsHi	AgogoBells
AgogoBellsLo	70s Cl HiHat
Cabasa Up	909 NZ HiHat
Maracas	70s Op HiHat
ShortWhistle	Cabasa Up
Long Whistle	Long Whistle
Short Guiro	REV RkOpHH f
Long Guiro	Tambourine 2
Claves	REV JzOpHH f
WoodBlock Hi	Scratch 2
WoodBlock Lo	Mute Triangl
Mute Cuica	909 Cl HiHat
Open Cuica	Open Triangl
Mute Triangl	909 Cl HiHat
Open Triangl	Cabasa
Cabasa Cut	909 Op HiHat
Spectrum	Spectrum
Wind Chimes	Maple Kick
Wood Block	Woody Stick
Mute Surdo	Maple SN
Open Surdo	SN Roll
Lite Kick	Maple Tom 3
Hybrid Kick2	909 Kick 1
Old Kick	Old Kick
Pop Voice	808 Kick
Wind Agogo	909 SN 2
Op HiHat 2	909 SN 1
Anklungs	808 SN
Op HiHat 2	Dance Kick
Metronome 2	REV Timp3
R8 Click	R8 Click
Metronome 1	Metronome 2
Hand Claps	808 Claps

Lista de grupos de percusión

PG (Grupo G predefinido)

PH (Grupo H predefinido)

Note No.	001 XV WayHipKit	002 XV Bully Kit	001 R&B Kit 1	002 House Kit
28	808 Kick	808 Kick	Dance Kick	House Kick 6
29	Dry Kick	Jazz Kick	Dry Kick	House Kick 5
30	WHip Sweep	Jazz Roll	R&B1 SN Roll	House ClHH 3
31	Noisy Kick	Old Kick	Hybrid Kick	House Kick 4
32	WHip RimShot	Brush Slap	R&B1 SN Ghst	Reso Stick
33	Hybrid Kick	Hybrid Kick	Round Kick	House Kick 3
34	WHip PdHH	Bully PdHH	R&B 1 PdHH	House OpHH 2
35	WHip OldKick	909 Kick 1	R&B 1 Kick 2	House Kick 2
C2 36	WHip 909Kick	909 Kick 2	R&B 1 Kick 1	House Kick 1
37	WHip Stik	Woody Stick	R&B 1 Stick	House Stick
38	WHip 70s Snr	909 Snare	R&B 1 SN 1	House SN 1
39	WHip Clap	808 Claps	Snare Ghost	House Claps
40	WHip Snare	808 Snare	R&B 1 SN 2	House SN 2
41	SciHip Tom L	Bully Tom L2	R&B 1 Tom L	House NzTomL
42	WHip ClHH 1	Bully ClHH 1	R&B 1 ClHH 1	House ClHH 1
43	WHip Tom L	Bully Tom L1	Rock Flm L	808 Tom L
44	WHip ClHH 2	Bully ClHH 2	R&B 1 ClHH 2	House ClHH 2
45	SciHip Tom M	Bully Tom M	R&B 1 Tom M	House NzTomM
46	WHip Op HH	Bully OpHH	R&B 1 OpHH	House OpHH
47	WHip Tom M	Bully Tom M	Rock Flm M	808 Tom M
C3 48	SciHip Tom H	Bully Tom H	R&B 1 Tom H	House NzTomH
49	Crash Cymbal	Crash	R&B 1 CrCym1	House CrCym
50	WHip Tom H	Bully Tom H	Rock Flm H	808 Tom H
51	Rock RdCym 1	Ride	Rock RdCym1	House FbkCym
52	Rock CrCym 1	China Cym	R&B 1 CrCym2	House SN 3
53	Rock RdCym 2	Ride Bell	Rock RdCym2	House FSnaps
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine 1	House ClHH 4
55	Rock CrCym 2	Crash	Rock CrCym2	House Cowbel
56	LoFiCowbell1	Cowbell 1	Cowbell Lo	House ClHH 5
57	Crash	Cymbal	Crash 1	House WBlock
58	LoFiCowbell2	Cowbell 2	Cowbell Hi	House OpHH 3
59	Ride Bell	Rock RdCym	Ride Bell	House Claps2
C4 60	Cga Mute Hi	LoFi Cga MtH	Bongo Hi	House Cabasa
61	Cga Mute Lo	LoFi Cga MtL	Bongo Lo	House WCrak
62	LoFi Cga Slp	LoFi Cga Slp	Cga Mute Hi	House VoxNz
63	LoFi Cga Hi	LoFi Cga OpH	Cga Open Hi	House Kick 7
64	LoFi Cga Lo	LoFi Cga OpL	Cga Open Lo	Timp 3
65	El.TimbaleHi	Timbale Hi	Timbale Hi	House Bird
66	El.TimbaleLo	Timbale Lo	Timbale Lo	House Gun
67	El.Agogo Hi	AgogoBell Hi	R&B 1 AgBel1	House FBell
68	El.Agogo Lo	AgogoBell Lo	R&B 1 AgBel2	House Rattle
69	NoisyCabasa1	Cabasa Up	R&B 1 AgBel3	House RvOHit
70	Nz Blip	Maracas	Maracas	House Noize1
71	Digi Pulse 1	Noise Stop	606 Cl HiHat	House Noize2
C5 72	Digi Pulse 2	Noise Open	606 Cl HiHat	House BongoL
73	LoFi Guiro	Rattles Stop	606 Op HiHat	House BongoH
74	WHip Noise 1	Rattles	Long Guiro	House Tambrn
75	WHip Noise 2	Claves	Claves	House Heart
76	WHip Noise 3	StrikePole	Wood BlockHi	House CgaSlp
77	WHip Noise 4	GtrBody Hit	Wood BlockLo	House CgMute
78	Digi Tamb. 1	LoFi Cuica 1	R&B 1 Pizz	House Tri
79	Digi Tamb. 2	LoFi Cuica 2	R&B 1 Gmlan1	House Vibra
80	Mute Triangl	Mute Triangl	R&B 1 Gmlan2	House FXLoop
81	Open Triangl	Open Triangl	R&B 1 BtlHit	House Aplase
82	NoisyCabasa2	Cabasa Cut	R&B 1 ThrilL	House Chord
83	Nz Spectrum	Spectrum	R&B 1 ThrilH	House OrcHit
C6 84	LoFi Block	Wind Chimes	808 SN	House Spectr
85	Rattle Block	Steps	R&B 1 WdBlk	House Train
86	Steps	GtrString Nz	R&B 1 CgSlap	House StrSip
87	WHip Noise 5	BreathNoise	Dry Tom L	House Crunch
88	Creak	REV 909 Kick	Lite Kick	House Tel2
89	Bubble	REV 909 Snr	Hybrid Kick2	House Bubble
90	Door Slam	Pitch Wind	Old Kick	Bird
91	Sci Punch	Oohs Chord L	Pop Voice	House Gun 2
92	Noise Fall	Metal Wind	Wind Agogo	House Metro
93	WHip Noise 6	909 Op HiHat	R&B 1 OpHH	House BakHit
94	WHip Noise 7	SlowAnklungs	Anklungs	House TekHit
95	Org Click	Block	R&B 1 OpHH	House SNRoll
C7 96	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	House Loop
97	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click
98	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1
99	Hand Claps	Hand Claps	R&B 1 HClaps	Hand Claps
100	-----	-----	R&B 1 CrCym1	House Tom2 L
101	-----	-----	Rock RdCym2	House Tom2 M
102	-----	-----	Tambourine 1	House Rim
103	-----	-----	Rock CrCym2	House Tom2 H

GM (Grupo de GM2)

Note No.	001 (PC: 1) GM2 STANDARD	002 (PC: 9) GM2 ROOM	003 (PC: 17) GM2 POWER	004 (PC: 25) GM2 ELECTRIC	005 (PC: 26) GM2 ANALOG	006 (PC: 33) GM2 JAZZ
27	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
28	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
29	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush
30	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull
31	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell
35	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Jazz Kick 2
C2 36	Standard KK1	Standard KK1	Power Kick1	Elec Kick 1	TR-808 Kick	Jazz Kick 1
37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	808 Rimshot	Side Stick
38	Standard SN1	Standard SN1	Dance Snare1	Elec. Snare	808 Snare 1	Standard SN1
39	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap
40	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 2	Elec Snare 3	Elec Snare 3
41	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 6
42	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	TR-808 CHH	Close HiHat2
43	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 6
44	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	808__chh	Pedal HiHat2
45	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
46	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	TR-808 OHH	Open HiHat2
47	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
C3 48	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
49	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	808 Crash	Crash Cym.1
50	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
51	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
52	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ReverseCymbl	ChinaCymbal	ChinaCymbal
53	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
56	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	808cowbe	Cowbell
57	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2
58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
59	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
C4 60	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo
62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	808 Conga	Mute H.Conga
63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	808 Conga	Conga Hi Opn
64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	808 Conga	Conga Lo Opn
65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	808marac	Maracas
71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
C5 72	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
75	Claves	Claves	Claves	Claves	808clave	Claves
76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica
79	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica
80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl
81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl
82	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6 84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
88	-----	-----	-----	-----	-----	-----

PC: Número Program Change Bank Select MSB es 120, LSB es 0

Lista de grupos de percusión

GM (Grupo de GM2)

Note No.	007 (PC: 41) GM2 BRUSH	008 (PC: 49) GM2 ORCHSTRA	009 (PC: 57) GM2 SFX
27	High-Q	Close HiHat2	-----
28	Slap	Pedal HiHat2	-----
29	ScratchPush	Open HiHat2	-----
30	ScratchPull	Ride Cymbal	-----
31	Sticks	Sticks	-----
32	SquareClick	SquareClick	-----
33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	-----
34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	-----
35	Jazz Kick 2	Concert BD	-----
C2 36	Jazz Kick 1	ConcertBD Mt	-----
37	Side Stick	Side Stick	-----
38	Brush Swirl	Concert Snr	-----
39	Brush Slap1	Castanets	High-Q
40	Brush Swirl	Concert Snr	Slap
41	Real Tom 6	Timpani	ScratchPush
42	Close HiHat2	Timpani	ScratchPull
43	Real Tom 6	Timpani	Sticks
44	Pedal HiHat2	Timpani	SquareClick
45	Real Tom 4	Timpani	Mtrnm.Click
46	Open HiHat2	Timpani	Mtrnm. Bell
47	Real Tom 4	Timpani	Gt.FretNoiz
C3 48	Real Tom 1	Timpani	Gt.CutNoise
49	Crash Cym.1	Timpani	Gt.CutNoise
50	Real Tom 1	Timpani	String Slap
51	Ride Cymbal	Timpani	Fl.KeyClick
52	ChinaCymbal	Timpani	Laughing
53	Ride Bell	Timpani	Screaming
54	Tambourine	Tambourine	Punch
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Heart Beat
56	Cowbell	Cowbell	Footsteps
57	Crash Cym.2	Con.Cymbal2	Footsteps
58	Vibraslap	Vibraslap	Applause
59	Ride Cymbal	Concert Cym.	Creaking
C4 60	Bongo High	Bongo High	Door
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Scratch
62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Wind Chimes
63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Car-Engine
64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Car-Stop
65	High Timbale	High Timbale	Car-Pass
66	Low Timbale	Low Timbale	Car-Crash
67	Agogo	Agogo	Siren
68	Agogo	Agogo	Train
69	Cabasa	Cabasa	Jetplane
70	Maracas	Maracas	Helicopter
71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	Starship
C5 72	LongWhistle	LongWhistle	Gun Shot
73	Short Guiro	Short Guiro	Machine Gun
74	Long Guiro	Long Guiro	Lasergun
75	Claves	Claves	Explosion
76	Woodblock	Woodblock	Dog
77	Woodblock	Woodblock	HorseGallop
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Bird
79	Open Cuica	Open Cuica	Rain
80	MuteTriangl	MuteTriangl	Thunder
81	OpenTriangl	OpenTriangl	Wind
82	Shaker	Shaker	Seashore
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Stream
C6 84	Bell Tree	Bell Tree	Bubble
85	Castanets	Castanets	-----
86	Mute Surdo	Mute Surdo	-----
87	Open Surdo	Open Surdo	-----
88	-----	Applause	-----

PC: Número Program Change Bank Select MSB es 120, LSB es 0

Lista de interpretaciones

US (Grupo de usuario)

Nº	Nombre	Nº	Nombre
001	Soaring 5050	033	WayHipKits
002	Analog Stack	034	Symphony JV
003	Watta Gate!	035	BellyPad5050
004	Road2Heaven	036	DulcitarStk
005	My Orchestra	037	Nebular Vox
006	R&B Kit 1	038	Cosmic Dawn
007	AggressiveXV	039	Labyrinth
008	Big Bottom	040	S&H Pad
009	ComplexEcho+	041	EasternSplit
010	Flying Keys	042	Bully Kit
011	Nirvana	043	TeknoSplit 1
012	PhsDyno&Bs	044	ChildrenSplt
013	StPhaserStak	045	Organ / Lead
014	Hit it! RSS	046	Pad / Lead
015	Barococo	047	Bass / Lead
016	BellPad 5050	048	S&H / Pad
017	Dulcimar&Gtr	049	Seq:Template
018	Springy	050	Seq:Techno
019	InstantScore	051	Seq:House
020	Voltage Ctrl	052	Seq:Hip-Hop
021	StereoSlicer	053	Seq:Pop
022	5050 Bells	054	Seq:FunkRock
023	House Kit	055	Seq:HardRock
024	BlisteringXV	056	Seq:Blues
025	XV SweepPad	057	Seq:Ac.Jazz
026	Andreas Cave	058	Seq:Cont.Jz
027	Pad/SqrLd XV	059	Seq:BigBand
028	HybStr 5050	060	Seq:Latin
029	Old Friends	061	Seq:NewAge
030	FM BellLayer	062	Seq:Orch
031	SlicedTrance	063	Seq:Film
032	CrystalVoxXV	064	Seq:GM2Temp

PA (Grupo A predef.)

Nº	Nombre
001	Seq:Template
002	Seq:Techno
003	Seq:House
004	Seq:Hip-Hop
005	Seq:Pop
006	Seq:FunkRock
007	Seq:HardRock
008	Seq:Blues
009	Seq:Ac.Jazz
010	Seq:Cont.Jz
011	Seq:BigBand
012	Seq:Latin
013	Seq:NewAge
014	Seq:Orch
015	Seq:Film
016	Seq:GM2Temp
017	Soaring 5050
018	Analog Stack
019	Watta Gate!
020	Road2Heaven
021	My Orchestra
022	R&B Kit 1
023	AggressiveXV
024	Big Bottom
025	ComplexEcho+
026	Flying Keys
027	Nirvana
028	PhsDyno&Bs
029	StPhaserStak
030	Hit it! RSS
031	Barococo
032	BellPad 5050

PB (Grupo B predef.)

Nº	Nombre
001	Dulcimar&Gtr
002	Springy
003	InstantScore
004	Voltage Ctrl
005	StereoSlicer
006	5050 Bells
007	House Kit
008	BlisteringXV
009	XV SweepPad
010	Andreas Cave
011	Pad/SqrLd XV
012	HybStr 5050
013	Old Friends
014	FM BellLayer
015	SlicedTrance
016	CrystalVoxXV
017	WayHipKits
018	Symphony JV
019	BellyPad5050
020	DulcitarStk
021	Nebular Vox
022	Cosmic Dawn
023	Labyrinth
024	S&H Pad
025	EasternSplit
026	Bully Kit
027	TeknoSplit 1
028	ChildrenSplt
029	Organ / Lead
030	Pad / Lead
031	Bass / Lead
032	S&H / Pad

Lista de canciones de demostración

1. Turbulent © 2001 Roland Corporation

2. Take Control © 2001 Roland Corporation

3. No Return © 2001 Roland Corporation

4. Grow Up © 2001 Roland Corporation

NOTA

Todos los derechos reservados. El uso no autorizado de este material para propósitos no privados ni de disfrute personal se considera una violación de las leyes aplicables.

Implementación MIDI

Modelo: XV-5050
Fecha: 4 de octubre del 2001
Versión: 1.00

1. Recibir información

■Mensajes Channel Voice

* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Switch (PERFORM/MIDI) está desactivado.

●Note off

Estado	2º byte	3er byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
kk = Número de nota.:		00H - 7FH (0 - 127)
vv = velocidad de note off :		00H - 7FH (0 - 127)

* No se recibe cuando el parámetro Envelope Mode (PATCH/CONTROL y RHYTHM/CONTROL) está en NO-SUS.

●Note on

Estado	2º byte	3er byte
9nH	kkH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
kk = Número de nota.:		00H - 7FH (0 - 127)
vv = velocidad de note on:		01H - 7FH (1 - 127)

●Polyphonic Key Pressure

Estado	2º byte	3er byte
AnH	kkH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
kk = Número de nota.:		00H - 7FH (0 - 127)
vv = Polyphonic Key Pressure:		00H - 7FH (0 - 127)

* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Poly Key Pressure (PERFORM/MIDI) está desactivado.

●Control Change

* Si el número de controlador correspondiente está seleccionado para el parámetro de la fuente de control del patch 1, 2, 3 o 4 (PATCH/CONTROL), ocurrirá el efecto correspondiente.
* Si se selecciona un número de controlador que corresponda al parámetro de la fuente de control del sistema 1, 2, 3 o 4 (SYSTEM/CONTROL), se aplicará el efecto especificado si el parámetro de la fuente de control del Patch 1, 2, 3 o 4 (PATCH/CONTROL) está ajustado a SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3 o SYS-CTRL4.

❍Bank Select (Controller number 0, 32)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
mm, ll = Número de banco:		00 00H - 7F 7FH (banco.1 - banco.16384)

* No recibidos en el modo Performance cuando el parámetro Receive Bank Select (PERFORM/MIDI) está desactivado.
* Las interpretaciones, Patches, y percusiones correspondientes a cada selección de banco son los siguientes.
* La serie SRX correspondiente a cada selección de banco permite ver el manual del usuario de la serie SRX.

BANK SELECT MSB	LSB	PROGRAM NUMBER	GROUP	NUMBER
085	000	001 – 064	User Performance	001 – 064
	064	001 – 032	Preset Performance A	001 – 032
	064	001 – 032	Preset Performance A	001 – 032
	:		:	
086	000	001 – 004	User Rhythm	001 – 004
	064	001 – 002	Preset Rhythm A	001 – 002
	065	001 – 002	Preset Rhythm B	001 – 002
	:		:	
087	000	001 – 128	User Patch	001 – 128
	064	001 – 128	Preset Patch A	001 – 128
	065	001 – 128	Preset Patch B	001 – 128
	:		:	
092	000 –	001 –	SRX Rhythm	001 –
	:		:	
093	000 –	001 –	SRX Patch	001 –
	:		:	
120		001 – 057	GM Rhythm	001 – 009
121	000 –	001 – 128	GM Patch	001 – 256

❍Modulation (Controller number 1)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	01H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
vv = Profundidad de modulación:		00H - 7FH (0 - 127)

* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Modulation (PERFORM/MIDI) está desactivado.

❍Breath type (Controller number 2)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	02H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
vv = Valor de control:		00H – 7FH (0 -127)

❍Foot type (Controller number 4)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	04H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
vv = Valor de control:		00H – 7FH (0 -127)

❍Portamento Time (Controller number 5)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	05H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
vv = Tiempo de Portamento:		00H - 7FH (0 - 127)

* En el modo Performance el parámetro Part Portamento Time (PERFORM/PART) cambiará.

❍Data Entry (Controller number 6, 38)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = Nº de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = el valor del parámetro especificado por RPN/NRPN
mm = MSB, ll = LSB

❍Volume (Controller number 7)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	07H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
vv = Volumen:		00H - 7FH (0 - 127)

* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Volume (PERFORM/MIDI) está desactivado.
* En el modo Performance el parámetro Part Level (PERFORM/PART) cambiará.

❍Balance (Controller number 8)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	08H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
vv = Balance:		00H - 7FH (0 - 127)

❍Panpot (Controller number 10)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	0AH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
vv = Panoramización:		00H - 40H - 7FH (Izquierda - Centro - Derecha)

* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Pan (PERFORM/MIDI) está desactivado.
* En el modo Performance el parámetro Part Pan (PERFORM/PART) cambiará.

❍Expression (Controller number 11)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	0BH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
vv = Expresión:		00H - 7FH (0 - 127)

* No se reciben cuando el parámetro Tone Receive Expression (PATCH/CONTROL o RHYTHM/CONTROL) están desactivados.
* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Expression (PERFORM/MIDI) está desactivado.

❍Hold 1 (Controller number 64)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	40H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1-ch.16:	
vv = Valor de control:	00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON	

* No se reciben cuando el parámetro Tone Receive Hold-1 (PATCH/CONTROL o RHYTHM/CONTROL) están desactivados.
* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Hold-1 (PERFORM/MIDI) está desactivado.

❍Portamento (Controller number 65)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	41H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1-ch.16:	
vv = Valor de control:	00H - 7FH (0 -127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON	

* En el modo Performance el parámetro Part Portamento Switch (PERFORM/PART) cambiará.

❍Sostenuto (Controller number 66)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	42H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1-ch.16:	
vv = Valor de control:	00H - 7FH (0 -127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON	

❍Soft (Controller number 67)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	43H	vvH
n = Número de canal MIDI:0H - FH (ch.1-ch.16:		
vv = Valor de control:00H - 7FH (0 -127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON		

❍Legato Foot Switch (Controller number 68)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	44H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1-ch.16:	
vv = Valor de control:	00H - 7FH (0 -127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON	

* En el modo Performance el parámetro Part Legato Switch (PERFORM/PART) cambiará.

❍Hold -2 (Controller number 69)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	45H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1-ch.16:	
vv = Valor de control:	00H – 7FH (0 -127)	

* No se realiza un movimiento de retención.

❍Resonance (Controller number 71)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	47H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1-ch.16:	
vv= Valor de Resonance (cambio relativo):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),	

* En el modo Performance el parámetro Part Resonance Offset (PERFORM/PART) cambiará.

❍Release Time (Controller number 72)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	48H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1-ch.16:	
vv= Valor de Release Time (cambio relativo):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),		

* En el modo Performance el parámetro Part Release Time Offset (PERFORM/PART) cambiará.

❍Attack time (Controller number 73)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	49H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1-ch.16:	
vv= Valor de Attack time (cambio relativo):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),		

* En el modo Performance el parámetro Part Attack Time Offset (PERFORM/PART) cambiará.

❍Cutoff (Controller number 74)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	4AH	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1-ch.16:	
vv= Valor de Cutoff (cambio relativo):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),	

* En el modo Performance el parámetro Part Cutoff Offset (PERFORM/PART) cambiará.

❍Decay Time (Controller number 75)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	4BH	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1-ch.16:	
vv= Valor de Decay Time (cambio relativo):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),		

* En el modo Performance el parámetro Part Decay Time Offset (PERFORM/PART) cambiará.

❍Vibrato Rate (Controller number 76)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	4CH	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1-ch.16:	
vv= Valor de Vibrato Rate (cambio relativo):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),		

* En el modo Performance el parámetro Part Vibrato Rate (PERFORM/PART) cambiará.

❍Vibrato Depth (Controller number 77)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	4DH	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1-ch.16:	
vv= Valor de Vibrato Depth (cambio relativo):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),	

* En el modo Performance el parámetro Part Vibrato Depth (PERFORM/PART) cambiará.

❍Vibrato Depth (Controller number 78)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	4EH	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1-ch.16:	
vv= Valor de Vibrato Delay (cambio relativo):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),	

* En el modo Performance el parámetro Part Vibrato Delay (PERFORM/PART) cambiará.

❍General Purpose Controller 5 (Controller number 80)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	50H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1-ch.16:	
vv = Valor de control:	00H – 7FH (0 -127)	

* El parámetro Tone Level (PATCH/TVA) del tono 1 cambiará.

❍General Purpose Controller 6 (Controller number 81)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	51H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1-ch.16:	
vv = Valor de control:	00H – 7FH (0 -127)	

* El parámetro Tone Level (PATCH/TVA) del tono 2 cambiará.

❍General Purpose Controller 7 (Controller number 82)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	52H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1-ch.16:	
vv = Valor de control:	00H – 7FH (0 -127)	

* El parámetro Tone Level (PATCH/TVA) del tono 3 cambiará.

❍General Purpose Controller 8 (Controller number 83)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	53H	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1-ch.16:	
vv = Valor de control:	00H – 7FH (0 -127)	

* El parámetro Tone Level (PATCH/TVA) del tono 4 cambiará.

❍Portamento control (Controller number 84)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	54H	kkH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
kk = Número de nota de fuente:		00H - 7FH (0 - 127)

* Un Note-on recibido inmediatamente después de un mensaje Portamento Control cambiará continuamente de afinación, empezando desde la afinación del número de nota de fuente.
* Si una nota ya suena con un número de nota idéntico al número de nota de fuente, esta voz continuará sonando (por ejemplo legato) y cambiará ligeramente, cuando se reciba el siguiente Note-on, a la afinación de ése Note-on.
* El intervalo del cambio de afinación provocado por Portamento Control está determinado por el valor de Portamento Time.

❍Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	5BH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
vv = Nivel de envío de Reverb:		00H - 7FH (0 - 127)

* En el modo Performance el parámetro Part Reverb Send Level (PERFORM/EFFECTS) cambiará.

❍Effect 3 (Reverb Send Level) (Controller number 93)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	5DH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
vv = Nivel de envío de Chorus:		00H - 7FH (0 - 127)

* En el modo Performance el parámetro Part Chorus Send Level (PERFORM/EFFECTS) cambiará.

❍RPN MSB/LSB (Controller number 100, 101)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = Nº de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm = byte superior (MSB) del número de parámetro especificado por RPN
ll = byte inferior (LSB) del número de parámetro especificado por RPN

<<< RPN >>>
Los cambios de control incluyen RPN (Números de parámetro registrados), que se amplían.
Cuando utilice RPN, primero los RPN (Números de controlador 100 y 101; se pueden enviar en cualquier orden) se deberían enviar para seleccionar el parámetro, luego se debería enviar Data Entry (Controller numbers 6 and 38) para ajustar el valor. Una vez que se reciben los mensajes RPN, los mensajes Data Entry que se reciben al mismo canal MIDI después de que se reconozcan como diferentes del valor de los mensajes RPN. Para no realizar ningún error, se recomienda transmitir RPN Null después de ajustar los parámetros que necesite.

Este dispositivo recibe los siguientes RPN.

RPN MSB, LSB	Data entry MSB, LSB	Notas
00H, 00H	mmH, llH	Sensibilidad de Pitch Bend mm: 00H - 18H (0 - 24 semitonos) ll: ignorado (procesado como 00H) Se pueden especificar hasta 2 octavas en intervalos de semitonos. * En el modo Performance el parámetro Part Bend Range (PERFORM/PART) cambiará.
00H, 01H	mmH, llH	Sintonización fina maestra mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H (-4096 x 100 / 8192 - 0 - +4096 x 100 / 8192 centésimas) * En el modo Performance el parámetro Part Fine Tune (PERFORM/PART) cambiará.
00H, 02H	mmH, llH	Sintonización aproximada maestra mm: 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 semitonos) ll: ignorado (procesado como 00H) * En el modo Performance el parámetro Part Coarse Tune (PERFORM/PART) cambiará.
00H, 05H	mmH, llH	Intervalo de profundidad de modulación mm: 00 00H - 06 00H (0 - 16384 x 600 / 16384 centésimas) * No se recibe en el modo de Patch.
7FH, 7FH	---, ---	RPN null

RPN y NRPN se ajustarán como "no especificados."
Una vez que se haya realizado este ajuste, los valores de parámetro subsiguientes que se hayan ajustado anteriormente no cambiarán.
mm, ll: ignorado

●Program Change

Estado	2º byte
CnH	ppH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1-ch.16:
pp = Número de programa:	00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Program Change (PERFORM/MIDI) está desactivado.

●Channel Pressure

Estado	2º byte
DnH	vvH
n = Número de canal MIDI:	0H - FH (ch.1-ch.16:
vv = Channel Pressure:	00H - 7FH (0 - 127)

* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Channel Pressure (PERFORM/MIDI) está desactivado.

●Pitch Bend Change

Estado	2º byte	3er byte
EnH	llH	mmH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
mm, ll = valor de Pitch Bend:		00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* No se reciben cuando el parámetro Tone Receive Bender (PATCH/CONTROL) está desactivado.
* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Pitch Bend (PERFORM/MIDI) está desactivado.

■Mensajes de modo de canal

* No se reciben en el modo Performance cuando el parámetro Receive Switch (PERFORM/MIDI) está desactivado.

●All Sounds Off (Controller number 120)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	78H	00H

n = Nº de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)

* Cuando se recibe este mensaje, todas las notas que suenan actualmente en el canal correspondiente se desactivarán.

●Reset All Controllers (Controller number 121)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	79H	00H

n = Nº de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)

* Cuando se recibe este mensaje, los controladores siguientes se ajustarán a sus valores de reajuste.

Controlador	Valor de reajuste
Pitch Bend Change	+/-0 (centro)
Polyphonic Key Pressure	0 (desactivado)
Channel Pressure	0 (desactivado)
Modulation	0 (desactivado)
Breath Type	0 (mínimo)
Expression	127 (máximo) Sin embargo el controlador estará al mínimo.
Hold 1	0 (desactivado)
Sostenuto	0 (desactivado)
Soft	0 (desactivado)
Hold 2	0 (desactivado)
RPN	no ajustado; la información ajustada previamente no cambiará
NRPN	no ajustado; la información ajustada previamente no cambiará

●All Notes Off (Controller number 123)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7BH	00H

n = Nº de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)

* Cuando se recibe All Notes Off, todas las notas del canal correspondiente se desactivarán. Sin embargo, si Hold 1 o Sostenuto están en ON, el sonido continuará hasta que se desactiven.

●OMNI OFF (Controller number 124)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7CH	00H

n = Nº de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)

* Se llevará a cabo el mismo proceso que cuando se recibe All Notes Off.

●OMNI OFF (Controller number 125)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7DH	00H

n = Nº de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)

* Se llevará a cabo el mismo proceso que cuando se recibe All Notes Off. OMNI ON no se activará.

●MONO (Controller number 126)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7EH	mmH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
mm = número mono:		00H - 10H (0 - 16)

* Se llevará a cabo el mismo proceso que cuando se recibe All Notes Off.
* En el modo Performance el parámetro Part Mono/Poly (PERFORM/PART) cambiará.

●POLY (Controller number 127)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	7BH	00H

n = Nº de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)

* Se llevará a cabo el mismo proceso que cuando se recibe All Notes Off.
* En el modo Performance el parámetro Part Mono/Poly (PERFORM/PART) cambiará.

■Mensaje System Realtime

●Active Sensing

Estado
FEH

* Cuando se recibe Active Sensing, el equipo empezará a controlar los intervalos de todos los demás mensajes. Mientras controla, si el intervalo entre los mensajes excede los 420 ms, se llevará a cabo el mismo proceso que cuando se reciben los controladores All Sounds Off, All Notes Off y Reset All Controllers, y el control del intervalo de mensaje se detendrá.

■Mensaje System Exclusive

Estado	Byte de información	Estado
F0H	iiH, ddH, ...,eeH	F7H
F0H:	Estado del mensaje System Exclusive	
ii = ID number:	Éste es el número de identificación (ID del productor) para indicar el productor del mensaje Exclusive. La ID de productor de Roland es 41H. Los números de ID 7EH y 7FH son extensiones de los mensajes MIDI standard; Universal Non-realtime (7EH) y Universal Realtime (7FH).	
dd,...,ee = data:	00H - 7FH (0 - 127)	
F7H	EOX (Final del exclusivo)	

De los mensajes System Exclusive recibidos por este dispositivo, los mensajes Universal Non-realtime y los mensajes Universal Realtime y los mensajes Data Request (RQ1) y los mensajes Data Set (DT1) se ajustarán automáticamente.

●Universal Non-realtime System Exclusive Messages

❍Identity Request Message

Estado		Byte de información	Estado
F0H	7EH, dev, 06H, 01H		F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número de identificación (mensaje Universal Non-realtime)
dev	ID de dispositivo(dev: 10H - 1FH, 7FH)
06H	Sub ID#1 (Información general)
01H	Sub ID#2 (Identity Request)
F7H	EOX (Final del exclusivo)

* Cuando se recibe este mensaje, se transmite el mensaje Identity Reply (p. 161).

❍GM1 System On

Estado		Byte de información	Estado
F0H	7EH, dev, 06H, 01H		F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número de identificación (mensaje Universal Non-realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (Mensaje MIDI general)
01H	Sub ID#2 (MIDI 1 General activado)
F7H	EOX (Final del exclusivo)

* Cuando se reciben estos mensajes, este instrumento activará el código GM.
* No se reciben cuando el parámetro Receive GM1 System On (SYSTEM/MIDI&USB) está desactivado.

❍GM2 System On

Estado		Byte de información	Estado
F0H	7EH, dev, 06H, 01H		F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número de identificación (mensaje Universal Non-realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (Mensaje MIDI general)
03H	Sub ID#2 (MIDI 2 General activado)
F7H	EOX (Final del exclusivo)

* Cuando se reciben estos mensajes, este instrumento activará el código GM.
* No se reciben cuando el parámetro Receive GM2 System On (SYSTEM/MIDI&USB) está desactivado.

❍GM System Off

Estado		Byte de información	Estado
F0H	7EH, 7F, 09H, 02H		F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número de identificación (mensaje Universal Non-realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (Mensaje MIDI general)
02H	Sub ID#2 (MIDI general desactivado)
F7H	EOX (Final del exclusivo)

* Cuando se reciben estos mensajes, este instrumento volverá al modo Performance.

●Universal Realtime System Exclusive Messages

❍Master Volume

Estado		Byte de información	Estado
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, llH, mmH		F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número de identificación (mensaje universal realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Control de dispositivo)
01H	Sub ID#2 (Master Volume)
llH	byte inferior de Master Volume
mmH	byte superior de Master Volume
F7H	EOX (Final del exclusivo)

* El byte inferior (llH) de Master Volume se manejará como 00H.
* El parámetro Master Level (SYSTEM/GENERAL) cambiará.

❍Master Fine Tuning

Estado	Byte de información	Estado
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, llH, mmH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número de identificación (mensaje universal realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Control de dispositivo)
03H	Sub ID#2 (Master Fine Tuning)
llH	Sintonización fina maestra de LSB
mmH	Sintonización fina maestra de MSB
F7H	EOX (Final del exclusivo)

mm, ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.9 [centésimas])

* El parámetro Master Tune (SYSTEM/GENERAL) cambiará.

❍Master Coarse Tuning

Estado	Byte de información	Estado
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, llH, mmH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número de identificación (mensaje universal realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Control de dispositivo)
04H	Sub ID#2 (Master Coarse Tuning)
llH	Sintonización aproximada maestra de LSB
mmH	Sintonización aproximada maestra de MSB
F7H	EOX (Final del exclusivo)

llH: ignorado (procesado como 00H)
mmH: 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 [semitonos])

* El parámetro Master Key Shift (SYSTEM/GENERAL) cambiará.

●Global Parameter Control

* No se recibe en el modo de Patch.

❍Reverb Parameters

Estado	Byte de información	Estado
F0H	7FH, 7FH, 04H, 05H, 01H, 01H, 01H, 01H, 01H, ppH, vvH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número de identificación (mensaje universal realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Control de dispositivo)
05H	Sub ID#2 (Global Parameter Control)
01H	longitud de la ruta de ranura
01H	Amplitud de ID de parámetro
01H	Amplitud de valor
01H	MSB de la ruta de ranura
01H	LSB de ruta de ranura (Efecto 0101: Reverb)
ppH	Parámetro a controlar.
vvH	Valor para el parámetro.
	pp=0 Tipo de Reverb
	vv = 00H Small Room
	vv = 01H Medium Room
	vv = 02H Large Room
	vv = 03H Medium Hall
	vv = 04H Large Hall
	vv = 08H Plate
	pp=1 Tiempo de Reverb
	vv = 00H - 7FH 0 - 127
F7H	EOX (Final del exclusivo)

❍Chorus Parameters

Estado	Byte de información	Estado
F0H	7FH, 7FH, 04H, 05H, 01H, 01H, 01H, 01H, 01H, ppH, vvH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número de identificación (mensaje universal realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Control de dispositivo)
05H	Sub ID#2 (Global Parameter Control)
01H	longitud de la ruta de ranura
01H	Amplitud de ID de parámetro
01H	Amplitud de valor
01H	MSB de la ruta de ranura
02H	LSB de ruta de ranura (Efecto 0102: Chorus)
ppH	Parámetro a controlar.
vvH	Valor para el parámetro.
	pp=0 Tipo de Chorus
	vv=0 Chorus1
	vv=1 Chorus2
	vv=2 Chorus3
	vv=3 Chorus4
	vv=4 FB Chorus
	vv=5 Flanger
	pp=1 Mod Rate
	vv= 00H - 7FH 0 - 127
	pp=2 Mod Depth
	vv= 00H - 7FH 0 - 127
	pp=3 Feedback
	vv= 00H - 7FH 0 - 127
	pp=4 Send To Reverb
	vv= 00H - 7FH 0 - 127
F7H	EOX (Final del exclusivo)

❍Channel Pressure

Estado	Byte de información	Estado
F0H	7FH, 7FH, 09H, 01H, 0nH, ppH, rrH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número de identificación (mensaje universal realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (Ajuste de destino del controlador)
01H	Sub ID#2 (Presión de canal)
0nH	Canal MIDI (00 - 0F)
ppH	Parámetro controlado
rrH	Intervalo controlado
	pp=0 Control de afinación
	rr = 28H - 58H -24 - +24 [semitonos]
	pp=1 Control de corte de filtro
	rr = 00H - 7FH -9600 - +9450 [centésimas]
	pp=2 Control de amplitud
	rr = 00H - 7FH 0 - 200%
	pp=3 Profundidad de afinación LFO
	rr = 00H - 7FH 0 - 600 [centésimas]
	pp=4 Profundidad de filtro LFO
	rr = 00H - 7FH 0 -2400 [centésimas]
	pp=5 Profundidad de amplitud LFO
	rr = 00H - 7FH 0 -100%
F7H	EOX (Final del exclusivo)

❍Controlador

Estado	Byte de información	Estado
F0H	7FH, 7FH, 09H, 03H, 0nH, ccH, ppH, rrH	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7FH	Número de identificación (mensaje universal realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (Ajuste de destino del controlador)
03H	Sub ID#2 (Cambio de control)
0nH	Canal MIDI (00 - 0F)
ccH	Número de controlador (01 - 1F, 40 - 5F)
ppH	Parámetro controlado
rrH	Intervalo controlado
	pp=0 Control de afinación
	rr = 28H - 58H -24 - +24 [semitonos]
	pp=1 Control de corte de filtro
	rr = 00H - 7FH -9600 - +9450 [centésimas]
	pp=2 Control de amplitud
	rr = 00H - 7FH 0 - 200%
	pp=3 Profundidad de afinación LFO
	rr = 00H - 7FH 0 - 600 [centésimas]
	pp=4 Profundidad de filtro LFO
	rr = 00H - 7FH 0 -2400 [centésimas]
	pp=5 Profundidad de amplitud LFO
	rr = 00H - 7FH 0 -100%
F7H	EOX (Final del exclusivo)

❍Ajuste de sintonización escala/octava

Estado	Byte de información	Estado
F0H	7EH, 7FH, 08H, 08H, ffH, ggH, hhH, ssH...	F7

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número de identificación (mensaje Universal Non-realtime)
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)
08H	Sub ID#1 (Estándar de sintonización MIDI)
08H	Sub ID#2 (sintonización de escala/octava de forma de 1 byte)
ffH	Byte 1 de canal/opción
	bits 0 a 1 = canales 15 a 16
	bits 2 a 6 = No definidos
ggH	Byte de canal 2
	bits 0 a 6 = canales 8 a 14
hhH	Byte de canal 3
	bits 0 a 6 = canales 1 a 7
ssH	desplazamiento de sintonización de 12 bytes de 12 semitonos de C a B
	00H = -64 [centésimas]
	40H = 0 [centésimas] (temperamento igual)
	7FH = +63 [centésimas]
F7H	EOX (Final del exclusivo)

❍Controladores de instrumentos basados en teclas

Estado	Byte de información	Estado
F0H	7FH, 7FH, 0AH, 01H, 0nH, kkH, nnH, vvH	F7H

Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
7FH	Número de identificación (mensaje universal realtime)	
7FH	ID de dispositivo (Broadcast)	
0AH	Sub ID#1 (Control de instrumentos basados en teclas)	
01H	Sub ID#2 (Controlador)	
0nH	Canal MIDI (00 - 0FH)	
kkH	Número de tecla	
nnH	Número de control	
vvH	Valor	
	nn=07H Nivel	
	vv = 00H - 7FH	0 - 200% (Relativo)
	nn=0AH	Panoramización
	vv = 00H - 7FH	Izquierdo - Derecho (Absoluto)
	nn=5BH	Envío de reverberación
	vv = 00H - 7FH	0 - 127 (Absoluto)
	nn=5D	Envío de chorus
	vv = 00H - 7FH	0 - 127 (Absoluto)
:	:	
F7	EOX (Final del exclusivo)	

* Este parámetro afecta sólo a los instrumentos de percusión.

●Transmisión de información

Este instrumento puede utilizar mensajes exclusivos para intercambiar muchas variedades de ajustes internos con otros dispositivos.

La ID de modelo de los mensajes exclusivos utilizados por este instrumento es 00H 10H.

❍Data Request 1 RQ1 (11H)

Este mensaje indica al otro dispositivo que transmita información. La dirección y el tamaño indican el tipo y cantidad de información pedida.
Cuando se recibe un mensaje Data Request, si el dispositivo está preparado para transmitir información, y si la dirección y el tamaño son apropiados, la información requerida se transmitirán como un mensaje Data Set 1 (DT1). Si no se cumplen las condiciones, no se transmiten.

Estado	byte de información	estado
F0H	41H, dev, 00H, 10H, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

Byte	Comentarios
F0H	Estado exclusivo
41H	Número ID (Roland)
dev	ID de dispositivo(dev: 10H - 1FH, 7FH)
00H	ID de modelo #1 (XV-5050)
10H	ID de modelo #2 (XV-5050)
11H	ID de comando (RQ1)
aaH	dirección MSB
bbH	dirección
ccH	dirección
ddH	dirección LSB
ssH	tamaño MSB
ttH	tamaño
uuH	tamaño
vvH	tamaño LSB
sum	suma de comprobación
F7H	EOX (Final del exclusivo)

* El tamaño de la información que puede transmitirse a la vez es fijo para cada tipo de información. Y las peticiones de información deben realizarse con una dirección y tamaño de inicio fijos. Consulte la dirección y el tamaño mostrados en la sección "Mapa de direcciones de parámetro" (p. 162).
* Para la suma de comprobación, consulte la (p. 174).
* No se reciben cuando el parámetro Receive Exclusive (SYSTEM/MIDI&USB) está desactivado.

❍Data set 1 DT1 (12H)

Estado	Byte de información	Estado
F0H	41H, dev, 00H, 10H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Explicación	
F0H	Estado exclusivo	
41H	Número ID (Roland)	
dev	ID de dispositivo(dev: 00H - 1FH, 7FH)	
00H	ID de modelo #1 (XV-5050)	
10H	ID de modelo #2 (XV-5050)	
12H	ID de comando (DT1)	
aaH	Dirección MSB:	byte superior de la dirección de inicio de la información a enviar
bbH	Dirección:	byte central superior de la dirección de inicio de la información a enviar
ccH	Dirección:	byte central inferior de la dirección de inicio de la información a enviar
ddH	Dirección LSB:	byte superior de la dirección de inicio de la información a enviar.
eeH	Información:	la información real a enviar. Se transmiten múltiples bytes de información en orden, empezando desde la dirección.
:	:	
ffH	Información	
sum	Suma de comprobación	
F7H	EOX (Final del exclusivo)	

* La cantidad de información que puede transmitirse a la vez depende del tipo de información, y ésta se transmitirá desde la dirección y tamaño de inicio especificados. Consulte la dirección y el tamaño mostrados en la sección "Mapa de direcciones de parámetro" (p. 162).
* La información superior a los 256 bytes se dividirá en paquetes de un tamaño máximo de 256 bytes, y cada paquete se enviará a un intervalo de unos 20 ms.
* Para la suma de comprobación, consulte la (p. 174).
* No se reciben cuando el parámetro Receive Exclusive (SYSTEM/MIDI&USB) está desactivado.

Estado	Byte de información	Estado
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
41H	Número ID (Roland)
dev	ID de dispositivo(dev: 10H - 1FH, 7FH)
42H	ID de modelo (GS)
12H	ID de comando (DT1)
aaH	Dirección MSB: byte superior de la dirección de inicio de la información transmitida
bbH	Dirección: byte central de la dirección de inicio de la información transmitida
ccH	Dirección LSB: byte inferior de la dirección de inicio de la información transmitida
ddH	Información: la información real a transmitir. Se transmiten múltiples bytes de información, empezando desde la dirección.
:	:
eeH	Información
sum	Suma de comprobación
F7H	EOX (Final del exclusivo)

* La cantidad de información que puede transmitirse a la vez depende del tipo de información, y ésta se transmitirá desde la dirección y tamaño de inicio especificados. Consulte la dirección y el tamaño mostrados en la sección “Mapa de direcciones de parámetro” (p. 162).
* La información superior a los 256 bytes se dividirá en paquetes de un tamaño máximo de 256 bytes, y cada paquete se enviará a un intervalo de unos 20 ms.
* Para la suma de comprobación, consulte la (p. 174).
* No se reciben cuando el parámetro Receive Exclusive (SYSTEM/MIDI&USB) está desactivado.

2. Transmisión de información

■Mensajes Channel Voice

Cuando ejecute la transferencia de información, se transmitirán los siguientes cambios de control y cambio de programa.

●Control Change

❍Bank Select (Número de controlador 0, 32)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
mm, ll = Número de banco:		00 00H - 7F 7FH (banco.1 - banco.16384)

❍Portamento Time (Número de controlador 5)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	05H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
vv = Tiempo de Portamento:		00H - 7FH (0 - 127)

❍Data Entry (Número de controlador 6, 38)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = Nº de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm, ll = el valor del parámetro especificado por RPN/NRPN
mm = MSB, ll = LSB

❍Volumen (Número de controlador 7)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	07H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
vv = Volumen:		00H - 7FH (0 - 127)

❍Panpot (Número de controlador 10)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	0AH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
vv = Panoramización:		00H - 40H - 7FH (Izquierda - Centro - Derecha),

❍Portamento (Número de controlador 65)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	41H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
vv = Valor de control:		00H - 7FH (0 -127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

❍Resonance (Número de controlador 71)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	47H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
vv= Valor de Resonance (cambio relativo):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Release Time (Número de controlador 72)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	48H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
vv= Valor de Release Time (cambio relativo):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

❍Attack time (Número de controlador 73)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	49H	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
vv= Valor de Attack time (cambio relativo):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

❍Cutoff (Número de controlador 74)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	4AH	vvH
n = Número de canal MIDI:		0H - FH (ch.1-ch.16:
vv= Valor de Cutoff (cambio relativo):		00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

❍Decay Time (Número de controlador 75)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	4BH	vvH

n = Número de canal MIDI: 0H - FH (ch.1-ch.16:
vv= Valor de Decay Time (cambio relativo):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

❍Vibrato Rate (Número de controlador 76)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	4CH	vvH

n = Número de canal MIDI: 0H - FH (ch.1-ch.16:
vv= Valor de Vibrato Rate (cambio relativo):00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63),

❍Vibrato Depth (Número de controlador 77)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	4DH	vvH

n = Número de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Valor de Vibrato Depth (cambio relativo): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Vibrato Depth (Número de controlador 78)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	4EH	vvH

n = Número de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv= Valor de Vibrato Delay (cambio relativo): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Effect 1 (Nivel de envío de Reverb) (Número de controlador 91)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	5BH	vvH

n = Número de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Nivel de envío de Reverb: 00H - 7FH (0 - 127)

❍Effect 3 (Nivel de envío de Chorus) (Número de controlador 93)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	5DH	vvH

n = Número de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Nivel de envío de Chorus: 00H - 7FH (0 - 127)

❍RPN MSB/LSB (Número de controlador 100, 101)

Estado	2º byte	3er byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = Número de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)
mm = byte superior (MSB) del número de parámetro especificado por RPN
ll = byte inferior (LSB) del número de parámetro especificado por RPN

<<< RPN >>>
Los cambios de control incluyen RPN (Números de parámetro registrados), que se amplían. Cuando utilice RPNs, debería enviar el primer RPN (Números de controlador 100 y 101; pueden enviarse en cualquier orden) para seleccionar el parámetro, y luego debería enviar Data Entry (Números de controlador 6 y 38) para ajustar el valor. Una vez que se reciben los mensajes RPN, los mensajes Data Entry que se reciben al mismo canal MIDI después de que se reconozcan como diferentes del valor de los mensajes RPN. Para no realizar ningún error, se recomienda transmitir RPN Null después de ajustar los parámetros que necesite.

Este dispositivo transmite los siguientes RPNs.

RPN MSB, LSB	Data entry MSB, LSB	Notas
00H, 00H	mmH, llH	Sensibilidad de Pitch Bend mm: 00H - 18H (0 - 24 semitonos) ll: ignorado (procesado como 00H)
00H, 01H	mmH, llH	Sintonización fina maestra mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H (-4096 x 100 / 8192 - 0 - +4096 x 100 / 8192 centésimas)
00H, 02H	mmH, llH	Sintonización aproximada maestra mm: 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 semitonos) ll: ignorado (procesado como 00H)
00H, 05H	mmH, llH	Intervalo de profundidad de modulación mm, ll:00 00H - 06 00H (0 - 16384 x 600 / 16384 centésimas)
7FH, 7FH	---, ---	RPN null

RPN y NRPN se ajustarán como "no especificados." Una vez definido este ajuste, los subsiguientes

●Program Change

Estado	2º byte
CnH	ppH

n = Número de canal MIDI: 0H - FH (ch.1 - 16)
pp = Número de programa: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

■Mensajes exclusivos del sistema

Los mensajes exclusivos del sistema Universal Non-realtime y Data Set 1 (DT1) son los únicos mensajes exclusivos del sistema transmitidos por el XV-5050.

●Mensajes exclusivos del sistema Universal Non-realtime

❍Mensaje de respuesta de identidad

Cuando recibe un mensaje de petición de identidad, el XV-5050 envía este mensaje.

Estado	Byte de información	Estado
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 10H, 01H, 02H, 02H, 03H, 03H, 00H, 00H	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
7EH	Número de identificación (mensaje Universal Non-realtime)
dev	ID de dispositivo(dev: 10H - 1FH)
06H	Sub ID#1 (Información general)
02H	Sub ID#2 (Respuesta de identidad)
41H	Número ID (Roland)
10H 01H	Código de familia de dispositivo
03H 03H	Código de número de familia de dispositivos
03H 00H 00H 00H	Nivel de revisión de software
F7H	EOX (Final del exclusivo)

●Transmisión de información

❍Data set 1 DT1 (12H)

Estado	Byte de información	Estado
F0H	41H, dev, 00H, 10H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

Byte	Explicación
F0H	Estado exclusivo
41H	Número ID (Roland)
dev	ID de dispositivo(dev: 00H - 1FH, 7FH)
00H	ID de modelo #1 (XV-5050)
10H	ID de modelo #2 (XV-5050)
12H	ID de comando (DT1)
aaH	Dirección MSB: byte superior de la dirección de inicio de la información a enviar
bbH	Dirección: byte central superior de la dirección de inicio de la información a enviar
ccH	Dirección: byte central inferior de la dirección de inicio de la información a enviar
ddH	Dirección LSB: byte superior de la dirección de inicio de la información a enviar.
eeH	Información: la información real a enviar. Se transmiten múltiples bytes de información en orden, empezando desde la dirección.
:	:
ffH	Información
sum	Suma de comprobación
F7H	EOX (Final del exclusivo)

* La cantidad de información que puede transmitirse a la vez depende del tipo de información, y ésta se transmitirá desde la dirección y tamaño de inicio especificados. Consulte la dirección y el tamaño mostrados en la sección "Mapa de direcciones de parámetro" (p. 162).

* La información superior a los 256 bytes se dividirá en paquetes de un tamaño máximo de 256 bytes, y cada paquete se enviará a un intervalo de unos 20 ms.

3. Mapa de direcciones de parámetro

* La transmisión de la dirección marcada con "#" se divide en algunos paquetes. Por ejemplo, ABH en notación hexadecimal se dividirá en 0AH y 0BH, y se envía/recibe en este orden.

* "La dirección o los parámetros marcados con "<*>" se ignoran cuando el XV-5050 los recibe.

■XV-5050 (ID de modelo = 00H 10H)

Start Address	Description	
01 00 00 00	Setup	*1–1
02 00 00 00	System	*1–2
10 00 00 00	Temporary Performance	*1–3
11 00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 1)	*1–4
11 20 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 2)	
:		
14 60 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 16)	
1F 00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Patch Mode)	
20 00 00 00	User Performance (01)	*1–3
20 01 00 00	User Performance (02)	
:		
20 3F 00 00	User Performance (64)	
30 00 00 00	User Patch (001)	*1–4–1
30 01 00 00	User Patch (002)	
:		
30 7F 00 00	User Patch (128)	
40 00 00 00	User Rhythm (001)	*1–4–2
40 10 00 00	User Rhythm (002)	
:		
41 30 00 00	User Rhythm (004)	

1-2 System

Offset Address	Description	
00 00 00	System Common	*1–2–1
00 02 00	System EQ	*1–2–2

1-4 Temporary Patch/Rhythm

Offset Address	Description	
00 00 00	Temporary Patch	*1–4–1
10 00 00	Temporary Rhythm	*1–4–2

1-3 Performance

Offset Address	Description	
00 00 00	Performance Common	*1–3–1
00 02 00	Performance Common MFXA	*1–3–2
00 04 00	Performance Common Chorus	*1–3–3
00 06 00	Performance Common Reverb	*1–3–4
00 08 00	Performance Common MFXB	*1–3–2
00 0A 00	Performance Common MFXC	*1–3–2
00 10 00	Performance MIDI (Channel 1)	*1–3–5
00 11 00	Performance MIDI (Channel 2)	
:		
00 1F 00	Performance MIDI (Channel 16)	
00 20 00	Performance Part (Part 1)	*1–3–6
00 21 00	Performance Part (Part 2)	
:		
00 2F 00	Performance Part (Part 16)	

1-4-1 Patch

Offset Address	Description	
00 00 00	Patch Common	*1–4–1–1
00 02 00	Patch Common MFX	*1–4–1–2
00 04 00	Patch Common Chorus	*1–4–1–3
00 06 00	Patch Common Reverb	*1–4–1–4
00 10 00	Patch TMT (Tone Mix Table)	*1–4–1–5
00 20 00	Patch Tone (Tone 1)	*1–4–1–6
00 22 00	Patch Tone (Tone 2)	
00 24 00	Patch Tone (Tone 3)	
00 26 00	Patch Tone (Tone 4)	

1-4-2 Rhythm

Offset Address	Description	
00 00 00	Rhythm Common	*1–4–2–1
00 02 00	Rhythm Common MFX	*1–4–2–2
00 04 00	Rhythm Common Chorus	*1–4–2–3
00 06 00	Rhythm Common Reverb	*1–4–2–4
00 10 00	Rhythm Tone (Key # 21)	*1–4–2–5
00 12 00	Rhythm Tone (Key # 22)	
:		
01 3E 00	Rhythm Tone (Key # 108)	

1-1 Setup

Offset Address		Description	
00 00	0000 0aaa	Sound Mode PATCH, PERFORM, GM1, GM2, GS	(1 – 5)
00 01	0aaa aaaa	(reserved)	
00 02	0aaa aaaa	(reserved)	
00 03	0aaa aaaa	(reserved)	
00 04	0aaa aaaa	Performance Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 05	0aaa aaaa	Performance Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 06	0aaa aaaa	Performance Program Number (PC)	(0 – 127)
00 07	0aaa aaaa	Patch Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 08	0aaa aaaa	Patch Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 09	0aaa aaaa	Patch Program Number (PC)	(0 – 127)
00 0A	0000 000a	MFX Switch	(0 – 1) BYPASS, ON
00 0B	0000 000a	Chorus Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 0C	0000 000a	Reverb Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 0D	0000 aaaa	Transpose Value	(59 – 70) –5 – +6
00 0E	0000 0aaa	Octave Shift	(61 – 67) –3 – +3
00 00 00 0F	Total Size		

1-2-1 System Common

Offset Address		Description	
# 00 00	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Master Tune	(24 – 2024) –100.0 – 100.0 [cent]
00 04	00aa aaaa	Master Key Shift	(40 – 88) –24 – +24
00 05	0aaa aaaa	Master Level	(0 – 127)
00 06	0000 000a	Scale Tune Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 07	0000 000a	Patch Remain	(0 – 1) OFF, ON
00 08	0000 000a	Mix/Parallel	(0 – 1) MIX, PARALLEL
00 09	000a aaaa	Performance Control Channel	(0 – 16) 1 – 16, OFF
00 0A	000a aaaa	(reserved)	
00 0B	0000 aaaa	Patch Receive Channel	(0 – 15) 1 – 16
00 0C	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for C	(0 – 127) –64 – +63
00 0D	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for C#	(0 – 127) –64 – +63
00 0E	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for D	(0 – 127) –64 – +63
00 0F	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for D#	(0 – 127) –64 – +63
00 10	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for E	(0 – 127) –64 – +63
00 11	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for F	(0 – 127) –64 – +63
00 12	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for F#	(0 – 127) –64 – +63
00 13	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for G	(0 – 127) –64 – +63
00 14	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for G#	(0 – 127) –64 – +63
00 15	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for A	(0 – 127) –64 – +63
00 16	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for A#	(0 – 127) –64 – +63
00 17	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for B	(0 – 127) –64 – +63
00 18	0aaa aaaa	System Control 1 Source	(0 – 97) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT
00 19	0aaa aaaa	System Control 2 Source	(0 – 97) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT
00 1A	0aaa aaaa	System Control 3 Source	(0 – 97) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT
00 1B	0aaa aaaa	System Control 4 Source	(0 – 97) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT
00 1C	0000 000a	Receive Program Change	(0 – 1) OFF, ON
00 1D	0000 000a	Receive Bank Select	(0 – 1) OFF, ON
00 1E	0000 000a	System Clock Source	(0 – 2) INT, MIDI, USB
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb	System Tempo	(20 – 250)
00 00 00 21	Total Size		

1-2-2 System EQ

Offset Address		Description	
00 00	0000 000a	EQ Switch	(0 – 1) BYPASS, ON
00 01	0000 000a	EQ1 Low Frequency	(0 – 1) 200, 400 [Hz]
00 02	000a aaaa	EQ1 Low Gain	(0 – 30) –15 – +15
00 03	0000 00aa	EQ1 High Frequency	(0 – 2) 2000, 4000, 8000 [Hz]
00 04	000a aaaa	EQ1 High Gain	(0 – 30) –15 – +15
00 05	0000 000a	EQ2 Low Frequency	(0 – 1) 200, 400 [Hz]
00 06	000a aaaa	EQ2 Low Gain	(0 – 30) –15 – +15
00 07	0000 00aa	EQ2 High Frequency	(0 – 2) 2000, 4000, 8000 [Hz]
00 08	000a aaaa	EQ2 High Gain	(0 – 30) –15 – +15
00 09	0000 000a	EQ3 Low Frequency	(0 – 1) 200, 400 [Hz]
00 0A	000a aaaa	EQ3 Low Gain	(0 – 30) –15 – +15
00 0B	0000 00aa	EQ3 High Frequency	(0 – 2) 2000, 4000, 8000 [Hz]
00 0C	000a aaaa	EQ3 High Gain	(0 – 30) –15 – +15
00 0D	0000 000a	EQ4 Low Frequency	(0 – 1) 200, 400 [Hz]
00 0E	000a aaaa	EQ4 Low Gain	(0 – 30) –15 – +15
00 0F	0000 00aa	EQ4 High Frequency	(0 – 2) 2000, 4000, 8000 [Hz]

	00 10	000a aaaa	EQ4 High Gain (0 – 30) −15 – +15
00 00 00 11	Total Size		

1-3-1 Performance Common

Offset Address		Description	
	00 00	0aaa aaaa	Performance Name 1 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
	00 01	0aaa aaaa	Performance Name 2 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
	00 02	0aaa aaaa	Performance Name 3 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
	00 03	0aaa aaaa	Performance Name 4 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
	00 04	0aaa aaaa	Performance Name 5 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
	00 05	0aaa aaaa	Performance Name 6 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
	00 06	0aaa aaaa	Performance Name 7 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
	00 07	0aaa aaaa	Performance Name 8 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
	00 08	0aaa aaaa	Performance Name 9 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
	00 09	0aaa aaaa	Performance Name 10 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
	00 0A	0aaa aaaa	Performance Name 11 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
	00 0B	0aaa aaaa	Performance Name 12 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
	00 0C	00aa aaaa	Solo Part Select (0 – 32) OFF, 1 – 16, 17 – 32<*>
	00 0D	000a aaaa	MFX Control Channel (0 – 16) 1 – 16, OFF
	00 0E	0000 000a	MFX Control MIDI1<*> (0 – 1) OFF, ON
	00 0F	0000 000a	MFX Control MIDI2<*> (0 – 1) OFF, ON
	00 10	0aaa aaaa	Voice Reserve 1 (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 11	0aaa aaaa	Voice Reserve 2 (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 12	0aaa aaaa	Voice Reserve 3 (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 13	0aaa aaaa	Voice Reserve 4 (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 14	0aaa aaaa	Voice Reserve 5 (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 15	0aaa aaaa	Voice Reserve 6 (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 16	0aaa aaaa	Voice Reserve 7 (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 17	0aaa aaaa	Voice Reserve 8 (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 18	0aaa aaaa	Voice Reserve 9 (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 19	0aaa aaaa	Voice Reserve 10 (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 1A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11 (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 1B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12 (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 1C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13 (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 1D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14 (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 1E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15 (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 1F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16 (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 20	0aaa aaaa	Voice Reserve 17<*> (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 21	0aaa aaaa	Voice Reserve 18<*> (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 22	0aaa aaaa	Voice Reserve 19<*> (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 23	0aaa aaaa	Voice Reserve 20<*> (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 24	0aaa aaaa	Voice Reserve 21<*> (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 25	0aaa aaaa	Voice Reserve 22<*> (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 26	0aaa aaaa	Voice Reserve 23<*> (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 27	0aaa aaaa	Voice Reserve 24<*> (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 28	0aaa aaaa	Voice Reserve 25<*> (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 29	0aaa aaaa	Voice Reserve 26<*> (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 2A	0aaa aaaa	Voice Reserve 27<*> (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 2B	0aaa aaaa	Voice Reserve 28<*> (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 2C	0aaa aaaa	Voice Reserve 29<*> (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 2D	0aaa aaaa	Voice Reserve 30<*> (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 2E	0aaa aaaa	Voice Reserve 31<*> (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 2F	0aaa aaaa	Voice Reserve 32<*> (0 – 64) 0 – 63, FULL
	00 30	00aa aaaa	MFXA Source (0 – 32) PERFORM, 1 – 16, 17 – 32<*>
	00 31	00aa aaaa	MFXB Source<*> (0 – 32) PERFORM, 1 – 32
	00 32	00aa aaaa	MFXC Source<*> (0 – 32) PERFORM, 1 – 32
	00 33	00aa aaaa	Chorus Source (0 – 32) PERFORM, 1 – 16, 17 – 32<*>
	00 34	00aa aaaa	Reverb Source (0 – 32) PERFORM, 1 – 16, 17 – 32<*>
00 00 00 35	Total Size		

1-3-2 Performance Common MFX

Offset Address		Description	
	00 00	0aaa aaaa	MFX Type (0 – 127)
	00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level (0 – 127)
	00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level (0 – 127)
	00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level (0 – 127)
	00 04	0000 00aa	MFX Output Assign (0 – 3) A, B, C<*>, D<*>
	00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source (0 – 101) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4
	00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source (0 – 101) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4
	00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source (0 – 101) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4
	00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source (0 – 101) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4
	00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens (1 – 127) −63 – +63
	00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1 (0 – 16) OFF, 1 – 16
	00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2 (0 – 16) OFF, 1 – 16
	00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3 (0 – 16) OFF, 1 – 16
	00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4 (0 – 16) OFF, 1 – 16
#	00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 1 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 2 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 3 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 4 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 5 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 6 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 9 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 17 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 18 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 19 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 20 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 22 (12768 – 52768)

			−20000 – +20000
#	00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 23 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 24 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 25 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 27 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32 (12768 – 52768) −20000 – +20000
	00 00 01 11		Total Size

1-3-3 Performance Common Chorus

Offset Address		Description	
	00 00	0000 aaaa	Chorus Type (0 – 3) OFF, CHORUS, DELAY, GM2 CHORUS
	00 01	0aaa aaaa	Chorus Level (0 – 127)
	00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign (0 – 3) A, B, C<*>, D<*>
	00 03	0000 00aa	Chorus Output Select (0 – 2) MAIN, REV, MAIN+REV
#	00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12 (12768 – 52768) −20000 – +20000
	00 00 00 34		Total Size

1-3-4 Performance Common Reverb

Offset Address		Description	
	00 00	0000 aaaa	Reverb Type (0 – 5) OFF, REVERB, SRV ROOM, SRV HALL, SRV PLATE, GM2 REVERB
	00 01	0aaa aaaa	Reverb Level (0 – 127)
	00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign (0 – 3) A, B, C<*>, D<*>
#	00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19 (12768 – 52768) −20000 – +20000
#	00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20 (12768 – 52768) −20000 – +20000
	00 00 00 53		Total Size

1-3-5 Performance MIDI

Offset Address		Description	
	00 00	0000 000a	Receive Program Change (0 – 1) OFF, ON
	00 01	0000 000a	Receive Bank Select (0 – 1) OFF, ON
	00 02	0000 000a	Receive Bender (0 – 1) OFF, ON
	00 03	0000 000a	Receive Polyphonic Key Pressure (0 – 1) OFF, ON
	00 04	0000 000a	Receive Channel Pressure (0 – 1) OFF, ON
	00 05	0000 000a	Receive Modulation (0 – 1) OFF, ON
	00 06	0000 000a	Receive Volume (0 – 1) OFF, ON
	00 07	0000 000a	Receive Pan (0 – 1) OFF, ON
	00 08	0000 000a	Receive Expression (0 – 1) OFF, ON
	00 09	0000 000a	Receive Hold–1 (0 – 1) OFF, ON

00 0A	0000 000a	Phase Lock	(0 – 1) OFF, ON
00 0B	0000 0aaa	Velocity Curve Type	(0 – 4) OFF, 1 – 4
00 00 00 0C	Total Size		

1-3-6 Performance Part

Offset Address		Description	
00 00	0000 aaaa	Receive Channel	(0 – 15) 1 – 16
00 01	0000 000a	Receive Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 02	0000 000a	Receive MIDI1<*>	(0 – 1) OFF, ON
00 03	0000 000a	Receive MIDI2<*>	(0 – 1) OFF, ON
00 04	0aaa aaaa	Patch Bank Select MSB (CC# 0)	(0 – 127)
00 05	0aaa aaaa	Patch Bank Select LSB (CC# 32)	(0 – 127)
00 06	0aaa aaaa	Patch Program Number (PC)	(0 – 127)
00 07	0aaa aaaa	Part Level (CC# 7)	(0 – 127)
00 08	0aaa aaaa	Part Pan (CC# 10)	(0 – 127) L64 – 63R
00 09	0aaa aaaa	Part Coarse Tune (RPN# 2)	(16 – 112) –48 – +48
00 0A	0aaa aaaa	Part Fine Tune (RPN# 1)	(14 – 114) –50 – +50
00 0B	0000 00aa	Part Mono/Poly (MONO ON/POLY ON)	(0 – 2) MONO, POLY, PATCH
00 0C	0000 00aa	Part Legato Switch (CC# 68)	(0 – 2) OFF, ON, PATCH
00 0D	000a aaaa	Part Pitch Bend Range (RPN# 0)	(0 – 25) 0 – 24, PATCH
00 0E	0000 00aa	Part Portamento Switch (CC# 65)	(0 – 2) OFF, ON, PATCH
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb	Part Portamento Time (CC# 5)	(0 – 128) 0 – 127, PATCH
00 11	0aaa aaaa	Part Cutoff Offset (CC# 74)	(0 – 127) –64 – +63
00 12	0aaa aaaa	Part Resonance Offset (CC# 71)	(0 – 127) –64 – +63
00 13	0aaa aaaa	Part Attack Time Offset (CC# 73)	(0 – 127) –64 – +63
00 14	0aaa aaaa	Part Release Time Offset (CC# 72)	(0 – 127) –64 – +63
00 15	0000 0aaa	Part Octave Shift	(61 – 67) –3 – +3
00 16	0aaa aaaa	Part Velocity Sens Offset	(1 – 127) –63 – +63
00 17	0aaa aaaa	Keyboard Range Lower	(0 – 127) C–1 – UPPER
00 18	0aaa aaaa	Keyboard Range Upper	(0 – 127) LOWER – G9
00 19	0aaa aaaa	Keyboard Fade Width Lower	(0 – 127)
00 1A	0aaa aaaa	Keyboard Fade Width Upper	(0 – 127)
00 1B	0000 000a	Mute Switch	(0 – 1) OFF, MUTE
00 1C	0aaa aaaa	Part Dry Send Level	(0 – 127)
00 1D	0aaa aaaa	Part Chorus Send Level (CC# 93)	(0 – 127)
00 1E	0aaa aaaa	Part Reverb Send Level (CC# 91)	(0 – 127)
00 1F	0000 aaaa	Part Output Assign	(0 – 13) MFX, A, B, C<*>, D<*>, 1, 2, 3, 4, 5<*>, 6<*>, 7<*>, 8<*>, PATCH
00 20	0000 00aa	Part Output MFX Select	(0 – 2) MFXA, MFXB, MFXC
00 21	0aaa aaaa	Part Decay Time Offset (CC# 75)	(0 – 127) –64 – +63
00 22	0aaa aaaa	Part Vibrato Rate (CC# 76)	(0 – 127) –64 – +63
00 23	0aaa aaaa	Part Vibrato Depth (CC# 77)	(0 – 127) –64 – +63
00 24	0aaa aaaa	Part Vibrato Delay (CC# 78)	(0 – 127) –64 – +63
00 25	0aaa aaaa	Part Scale Tune for C	(0 – 127) –64 – +63
00 26	0aaa aaaa	Part Scale Tune for C#	(0 – 127) –64 – +63
00 27	0aaa aaaa	Part Scale Tune for D	(0 – 127) –64 – +63
00 28	0aaa aaaa	Part Scale Tune for D#	(0 – 127) –64 – +63
00 29	0aaa aaaa	Part Scale Tune for E	(0 – 127) –64 – +63
00 2A	0aaa aaaa	Part Scale Tune for F	(0 – 127) –64 – +63
00 2B	0aaa aaaa	Part Scale Tune for F#	(0 – 127) –64 – +63
00 2C	0aaa aaaa	Part Scale Tune for G	(0 – 127) –64 – +63
00 2D	0aaa aaaa	Part Scale Tune for G#	(0 – 127) –64 – +63
00 2E	0aaa aaaa	Part Scale Tune for A	(0 – 127) –64 – +63
00 2F	0aaa aaaa	Part Scale Tune for A#	(0 – 127) –64 – +63
00 30	0aaa aaaa	Part Scale Tune for B	(0 – 127) –64 – +63
00 00 00 31	Total Size		

1-4-1-1 Patch Common

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	Patch Name 1	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Patch Name 2	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Patch Name 3	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Patch Name 4	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Patch Name 5	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Patch Name 6	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Patch Name 7	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Patch Name 8	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Patch Name 9	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Patch Name 10	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Patch Name 11	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Patch Name 12	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 0C	0aaa aaaa	Patch Category	(0 – 127)
00 0D	0000 000a	Tone Type<*>	(0 – 1) 4TONES, MULTI–PARTIAL
00 0E	0aaa aaaa	Patch Level	(0 – 127)
00 0F	0aaa aaaa	Patch Pan	(0 – 127) L64 – 63R
00 10	0000 000a	Patch Priority	(0 – 1) LAST, LOUDEST
00 11	0aaa aaaa	Patch Coarse Tune	(16 – 112) –48 – +48
00 12	0aaa aaaa	Patch Fine Tune	(14 – 114) –50 – +50
00 13	0000 0aaa	Octave Shift	(61 – 67) –3 – +3
00 14	0000 00aa	Stretch Tune Depth	(0 – 3) OFF, 1 – 3
00 15	0aaa aaaa	Analog Feel	(0 – 127)
00 16	0000 000a	Mono/Poly	(0 – 1) MONO, POLY
00 17	0000 000a	Legato Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 18	0000 000a	Legato Retrigger	(0 – 1) OFF, ON
00 19	0000 000a	Portamento Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 1A	0000 000a	Portamento Mode	(0 – 1) NORMAL, LEGATO
00 1B	0000 000a	Portamento Type	(0 – 1) RATE, TIME
00 1C	0000 000a	Portamento Start	(0 – 1) PITCH, NOTE
00 1D	0aaa aaaa	Portamento Time	(0 – 127)
00 1E	0000 000a	Patch Clock Source	(0 – 1) PATCH, SYSTEM
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb	Patch Tempo	(20 – 250)
00 21	0000 000a	One Shot Mode<*>	(0 – 1) OFF, ON
00 22	0aaa aaaa	Cutoff Offset	(1 – 127) –63 – +63
00 23	0aaa aaaa	Resonance Offset	(1 – 127) –63 – +63
00 24	0aaa aaaa	Attack Time Offset	(1 – 127) –63 – +63
00 25	0aaa aaaa	Release Time Offset	(1 – 127) –63 – +63
00 26	0aaa aaaa	Velocity Sens Offset	(1 – 127) –63 – +63
00 27	0000 aaaa	Patch Output Assign	(0 – 13) MFX, A, B, C<*>, D<*>, 1, 2, 3, 4, 5<*>, 6<*>, 7<*>, 8<*>, TONE
00 28	0000 000a	TMT Control Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 29	00aa aaaa	Pitch Bend Range Up	(0 – 48)
00 2A	00aa aaaa	Pitch Bend Range Down	(0 – 48)
00 2B	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Source	(0 – 109) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT–ENV, TVF–ENV, TVA–ENV
00 2C	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 1	(0 – 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT–LFO1, PIT–LFO2, TVF–LFO1, TVF–LFO2, TVA–LFO1, TVA–LFO2, PAN–LFO1, PAN–LFO2, LFO1–RATE, LFO2–RATE, PIT–ATK, PIT–DCY, PIT–REL, TVF–ATK, TVF–DCY, TVF–REL, TVA–ATK, TVA–DCY, TVA–REL, TMT, FXM, MFX–CTRL1, MFX–CTRL2, MFX–CTRL3, MFX–CTRL4
00 2D	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 1	(1 – 127) –63 – +63
00 2E	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 2	(0 – 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT–LFO1, PIT–LFO2, TVF–LFO1, TVF–LFO2, TVA–LFO1, TVA–LFO2, PAN–LFO1, PAN–LFO2, LFO1–RATE, LFO2–RATE, PIT–ATK, PIT–DCY, PIT–REL, TVF–ATK, TVF–DCY, TVF–REL, TVA–ATK, TVA–DCY, TVA–REL, TMT, FXM, MFX–CTRL1, MFX–CTRL2, MFX–CTRL3, MFX–CTRL4
00 2F	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 2	(1 – 127) –63 – +63
00 30	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 3	(0 – 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT–LFO1, PIT–LFO2, TVF–LFO1, TVF–LFO2, TVA–LFO1, TVA–LFO2, PAN–LFO1, PAN–LFO2, LFO1–RATE, LFO2–RATE, PIT–ATK, PIT–DCY, PIT–REL, TVF–ATK, TVF–DCY, TVF–REL, TVA–ATK, TVA–DCY, TVA–REL, TMT, FXM, MFX–CTRL1, MFX–CTRL2, MFX–CTRL3, MFX–CTRL4
00 31	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 3	(1 – 127) –63 – +63
00 32	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 4	(0 – 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT–LFO1, PIT–LFO2, TVF–LFO1, TVF–LFO2, TVA–LFO1, TVA–LFO2, PAN–LFO1, PAN–LFO2, LFO1–RATE, LFO2–RATE, PIT–ATK, PIT–DCY, PIT–REL, TVF–ATK, TVF–DCY, TVF–REL, TVA–ATK, TVA–DCY, TVA–REL, TMT, FXM, MFX–CTRL1, MFX–CTRL2, MFX–CTRL3, MFX–CTRL4
00 33	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 4	(1 – 127) –63 – +63
00 34	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Source	(0 – 109) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT–ENV, TVF–ENV, TVA–ENV
00 35	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 1	(0 – 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT–LFO1, PIT–LFO2, TVF–LFO1, TVF–LFO2, TVA–LFO1, TVA–LFO2, PAN–LFO1, PAN–LFO2, LFO1–RATE, LFO2–RATE, PIT–ATK, PIT–DCY, PIT–REL, TVF–ATK, TVF–DCY, TVF–REL, TVA–ATK, TVA–DCY, TVA–REL, TMT, FXM, MFX–CTRL1, MFX–CTRL2,

			MFX-CTRL3, MFX-CTRL4
00 36	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 1	(1 – 127) –63 – +63
00 37	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 2	(0 – 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT–LFO1, PIT–LFO2, TVF–LFO1, TVF–LFO2, TVA–LFO1, TVA–LFO2, PAN–LFO1, PAN–LFO2, LFO1–RATE, LFO2–RATE, PIT–ATK, PIT–DCY, PIT–REL, TVF–ATK, TVF–DCY, TVF–REL, TVA–ATK, TVA–DCY, TVA–REL, TMT, FXM, MFX-CTRL1, MFX-CTRL2, MFX-CTRL3, MFX-CTRL4
00 38	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 2	(1 – 127) –63 – +63
00 39	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 3	(0 – 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT–LFO1, PIT–LFO2, TVF–LFO1, TVF–LFO2, TVA–LFO1, TVA–LFO2, PAN–LFO1, PAN–LFO2, LFO1–RATE, LFO2–RATE, PIT–ATK, PIT–DCY, PIT–REL, TVF–ATK, TVF–DCY, TVF–REL, TVA–ATK, TVA–DCY, TVA–REL, TMT, FXM, MFX-CTRL1, MFX-CTRL2, MFX-CTRL3, MFX-CTRL4
00 3A	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 3	(1 – 127) –63 – +63
00 3B	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 4	(0 – 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT–LFO1, PIT–LFO2, TVF–LFO1, TVF–LFO2, TVA–LFO1, TVA–LFO2, PAN–LFO1, PAN–LFO2, LFO1–RATE, LFO2–RATE, PIT–ATK, PIT–DCY, PIT–REL, TVF–ATK, TVF–DCY, TVF–REL, TVA–ATK, TVA–DCY, TVA–REL, TMT, FXM, MFX-CTRL1, MFX-CTRL2, MFX-CTRL3, MFX-CTRL4
00 3C	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 4	(1 – 127) –63 – +63
00 3D	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Source	(0 – 109) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT–ENV, TVF–ENV, TVA–ENV
00 3E	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 1	(0 – 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT–LFO1, PIT–LFO2, TVF–LFO1, TVF–LFO2, TVA–LFO1, TVA–LFO2, PAN–LFO1, PAN–LFO2, LFO1–RATE, LFO2–RATE, PIT–ATK, PIT–DCY, PIT–REL, TVF–ATK, TVF–DCY, TVF–REL, TVA–ATK, TVA–DCY, TVA–REL, TMT, FXM, MFX-CTRL1, MFX-CTRL2, MFX-CTRL3, MFX-CTRL4
00 3F	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 1	(1 – 127) –63 – +63
00 40	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 2	(0 – 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT–LFO1, PIT–LFO2, TVF–LFO1, TVF–LFO2, TVA–LFO1, TVA–LFO2, PAN–LFO1, PAN–LFO2, LFO1–RATE, LFO2–RATE, PIT–ATK, PIT–DCY, PIT–REL, TVF–ATK, TVF–DCY, TVF–REL, TVA–ATK, TVA–DCY, TVA–REL, TMT, FXM, MFX-CTRL1, MFX-CTRL2, MFX-CTRL3, MFX-CTRL4
00 41	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 2	(1 – 127) –63 – +63
00 42	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 3	(0 – 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT–LFO1, PIT–LFO2, TVF–LFO1, TVF–LFO2, TVA–LFO1, TVA–LFO2, PAN–LFO1, PAN–LFO2, LFO1–RATE, LFO2–RATE, PIT–ATK, PIT–DCY, PIT–REL, TVF–ATK, TVF–DCY, TVF–REL, TVA–ATK, TVA–DCY, TVA–REL, TMT, FXM, MFX-CTRL1, MFX-CTRL2, MFX-CTRL3, MFX-CTRL4
00 43	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 3	(1 – 127) –63 – +63
00 44	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 4	(0 – 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT–LFO1, PIT–LFO2, TVF–LFO1, TVF–LFO2, TVA–LFO1, TVA–LFO2, PAN–LFO1, PAN–LFO2, LFO1–RATE, LFO2–RATE, PIT–ATK, PIT–DCY, PIT–REL, TVF–ATK, TVF–DCY, TVF–REL, TVA–ATK, TVA–DCY, TVA–REL, TMT, FXM, MFX-CTRL1, MFX-CTRL2, MFX-CTRL3, MFX-CTRL4
00 45	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 4	(1 – 127) –63 – +63
00 46	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Source	(0 – 109) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT–ENV, TVF–ENV, TVA–ENV
00 47	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 1	(0 – 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT–LFO1, PIT–LFO2, TVF–LFO1, TVF–LFO2, TVA–LFO1, TVA–LFO2, PAN–LFO1, PAN–LFO2, LFO1–RATE, LFO2–RATE, PIT–ATK, PIT–DCY, PIT–REL, TVF–ATK, TVF–DCY, TVF–REL, TVA–ATK, TVA–DCY, TVA–REL, TMT, FXM, MFX-CTRL1, MFX-CTRL2, MFX-CTRL3, MFX-CTRL4
00 48	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 1	(1 – 127) –63 – +63
00 49	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 2	(0 – 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT–LFO1, PIT–LFO2, TVF–LFO1, TVF–LFO2, TVA–LFO1, TVA–LFO2, PAN–LFO1, PAN–LFO2, LFO1–RATE, LFO2–RATE, PIT–ATK, PIT–DCY, PIT–REL, TVF–ATK, TVF–DCY, TVF–REL, TVA–ATK, TVA–DCY, TVA–REL, TMT, FXM, MFX-CTRL1, MFX-CTRL2, MFX-CTRL3, MFX-CTRL4
00 4A	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 2	(1 – 127) –63 – +63
00 4B	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 3	(0 – 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT–LFO1, PIT–LFO2, TVF–LFO1, TVF–LFO2, TVA–LFO1, TVA–LFO2, PAN–LFO1, PAN–LFO2, LFO1–RATE, LFO2–RATE, PIT–ATK, PIT–DCY, PIT–REL, TVF–ATK, TVF–DCY, TVF–REL, TVA–ATK, TVA–DCY, TVA–REL, TMT, FXM, MFX-CTRL1, MFX-CTRL2, MFX-CTRL3, MFX-CTRL4
00 4C	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 3	(1 – 127) –63 – +63
00 4D	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 4	(0 – 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT–LFO1, PIT–LFO2, TVF–LFO1, TVF–LFO2, TVA–LFO1, TVA–LFO2, PAN–LFO1, PAN–LFO2, LFO1–RATE, LFO2–RATE, PIT–ATK, PIT–DCY, PIT–REL, TVF–ATK, TVF–DCY, TVF–REL, TVA–ATK, TVA–DCY, TVA–REL, TMT, FXM, MFX-CTRL1, MFX-CTRL2, MFX-CTRL3, MFX-CTRL4
00 4E	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 4	(1 – 127) –63 – +63
00 00 00 4F	Total Size		

1-4-1-2 Patch Common MFX

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	MFX Type	(0 – 127)
00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level	(0 – 127)
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level	(0 – 127)
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level	(0 – 127)
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign	(0 – 3) A, B, C<*>, D<*>
00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source	(0 – 101) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4
00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens	(1 – 127) –63 – +63
00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source	(0 – 101) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4
00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens	(1 – 127) –63 – +63
00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source	(0 – 101) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4
00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens	(1 – 127) –63 – +63
00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source	(0 – 101) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens	(1 – 127) –63 – +63
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1	(0 – 16) OFF, 1 – 16
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2	(0 – 16) OFF, 1 – 16
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3	(0 – 16) OFF, 1 – 16
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4	(0 – 16) OFF, 1 – 16
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 1	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 2	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 3	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 4	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 5	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 6	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 9	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc		

	0000 dddd	MFX Parameter 17	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 18	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 19	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 20	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 22	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 23	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 24	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 25	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 27	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 – 52768) –20000 – +20000
00 00 01 11	Total Size		

1-4-1-3 Patch Common Chorus

Offset Address	Description		
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 – 3) OFF, CHORUS, DELAY, GM2 CHORUS
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 – 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign	(0 – 3) A, B, C<*>, D<*>
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	(0 – 2) MAIN, REV, MAIN+REV
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 – 52768) –20000 – +20000
00 00 00 34	Total Size		

1-4-1-4 Patch Common Reverb

Offset Address	Description		
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 – 5) OFF, REVERB, SRV ROOM, SRV HALL, SRV PLATE, GM2 REVERB
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 – 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign	(0 – 3) A, B, C<*>, D<*>
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 – 52768) –20000 – +20000
00 00 00 53	Total Size		

1-4-1-5 Patch TMT (Tone Mix Table)

Offset Address		Description	
00 00	0000 aaaa	Structure Type 1 & 2	(0 – 9) 1 – 10
00 01	0000 00aa	Booster 1 & 2	(0 – 3) 0, +6, +12, +18 [dB]
00 02	0000 aaaa	Structure Type 3 & 4	(0 – 9) 1 – 10
00 03	0000 00aa	Booster 3 & 4	(0 – 3) 0, +6, +12, +18 [dB]
00 04	0000 00aa	TMT Velocity Control	(0 – 2) OFF, ON, RANDOM
00 05	0000 000a	TMT1 Tone Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 06	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Lower	(0 – 127) C–1 – UPPER
00 07	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Upper	(0 – 127) LOWER – G9
00 08	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Lower	(0 – 127)
00 09	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Upper	(0 – 127)
00 0A	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Lower	(1 – 127) 1 – UPPER
00 0B	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Upper	(1 – 127) LOWER – 127
00 0C	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Lower	(0 – 127)
00 0D	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Upper	(0 – 127)
00 0E	0000 000a	TMT2 Tone Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 0F	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Lower	(0 – 127) C–1 – UPPER
00 10	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Upper	(0 – 127) LOWER – G9
00 11	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Lower	(0 – 127)
00 12	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Upper	(0 – 127)
00 13	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Lower	(1 – 127) 1 – UPPER
00 14	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Upper	(1 – 127) LOWER – 127
00 15	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Lower	(0 – 127)
00 16	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Upper	(0 – 127)
00 17	0000 000a	TMT3 Tone Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 18	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Lower	(0 – 127) C–1 – UPPER
00 19	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Upper	(0 – 127) LOWER – G9
00 1A	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Lower	(0 – 127)
00 1B	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Upper	(0 – 127)
00 1C	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Lower	(1 – 127) 1 – UPPER
00 1D	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Upper	(1 – 127) LOWER – 127
00 1E	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Lower	(0 – 127)
00 1F	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Upper	(0 – 127)
00 20	0000 000a	TMT4 Tone Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 21	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Lower	(0 – 127) C–1 – UPPER
00 22	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Upper	(0 – 127) LOWER – G9
00 23	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Lower	(0 – 127)
00 24	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Upper	(0 – 127)
00 25	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Lower	(1 – 127) 1 – UPPER
00 26	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Upper	(1 – 127) LOWER – 127
00 27	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Lower	(0 – 127)
00 28	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Upper	(0 – 127)
00 00 00 29		Total Size	

1-4-1-6 Patch Tone

Offset Address		Description	
00 00	0aaa aaaa	Tone Level	(0 – 127)
00 01	0aaa aaaa	Tone Coarse Tune	(16 – 112) –48 – +48
00 02	0aaa aaaa	Tone Fine Tune	(14 – 114) –50 – +50
00 03	000a aaaa	Tone Random Pitch Depth	(0 – 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
00 04	0aaa aaaa	Tone Pan	(0 – 127) L64 – 63R
00 05	000a aaaa	Tone Pan Keyfollow	(54 – 74) –100 – +100
00 06	00aa aaaa	Tone Random Pan Depth	(0 – 63)
00 07	0aaa aaaa	Tone Alternate Pan Depth	(1 – 127) L63 – 63R
00 08	0000 000a	Tone Env Mode	(0 – 1) NO–SUS, SUSTAIN
00 09	0000 00aa	Tone Delay Mode	(0 – 3) NORMAL, HOLD, KEY–OFF–NORMAL, KEY–OFF–DECAY
# 00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb	Tone Delay Time	(0 – 149) 0 – 127, MUSICAL–NOTES
00 0C	0aaa aaaa	Tone Dry Send Level	(0 – 127)
00 0D	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (MFX)	(0 – 127)
00 0E	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (MFX)	(0 – 127)
00 0F	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (non MFX)	(0 – 127)
00 10	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (non MFX)	(0 – 127)
00 11	0000 aaaa	Tone Output Assign	(0 – 12) MFX, A, B, C<*>, D<*>, 1, 2, 3, 4, 5<*>, 6<*>, 7<*>, 8<*>
00 12	0000 000a	Tone Receive Bender	(0 – 1) OFF, ON
00 13	0000 000a	Tone Receive Expression	(0 – 1) OFF, ON
00 14	0000 000a	Tone Receive Hold–1	(0 – 1) OFF, ON
00 15	0000 000a	Tone Receive Pan Mode	(0 – 1) CONTINUOUS, KEY–ON
00 16	0000 000a	Tone Redamper Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 17	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 1	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
00 18	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 2	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
00 19	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 3	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
00 1A	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 4	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
00 1B	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 1	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
00 1C	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 2	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
00 1D	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 3	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
00 1E	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 4	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
00 1F	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 1	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
00 20	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 2	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
00 21	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 3	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
00 22	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 4	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
00 23	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 1	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
00 24	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 2	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
00 25	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 3	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
00 26	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 4	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
00 27	0000 00aa	Wave Group Type	(0 – 3) INT, SR–JV80, SRX, SAMPLE<*>
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Group ID	(0 – 16384) OFF, 1 – 16384
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Number L (Mono)	(0 – 16384) OFF, 1 – 16384
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Number R	(0 – 16384) OFF, 1 – 16384
00 34	0000 00aa	Wave Gain	(0 – 3) –6, 0, +6, +12 [dB]
00 35	0000 000a	Wave FXM Switch	(0 – 1) OFF, ON
00 36	0000 00aa	Wave FXM Color	(0 – 3) 1 – 4
00 37	000a aaaa	Wave FXM Depth	(0 – 16)
00 38	0000 000a	Wave Tempo Sync	(0 – 1) OFF, ON
00 39	00aa aaaa	Wave Pitch Keyfollow	(44 – 84) –200 – +200
00 3A	000a aaaa	Pitch Env Depth	(52 – 76) –12 – +12
00 3B	0aaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
00 3C	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
00 3D	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
00 3E	000a aaaa	Pitch Env Time Keyfollow	(54 – 74) –100 – +100
00 3F	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1	(0 – 127)
00 40	0aaa aaaa	Pitch Env Time 2	(0 – 127)
00 41	0aaa aaaa	Pitch Env Time 3	(0 – 127)
00 42	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4	(0 – 127)
00 43	0aaa aaaa	Pitch Env Level 0	(1 – 127) –63 – +63
00 44	0aaa aaaa	Pitch Env Level 1	(1 – 127) –63 – +63
00 45	0aaa aaaa	Pitch Env Level 2	(1 – 127) –63 – +63
00 46	0aaa aaaa	Pitch Env Level 3	(1 – 127) –63 – +63
00 47	0aaa aaaa	Pitch Env Level 4	(1 – 127) –63 – +63
00 48	0000 0aaa	TVF Filter Type	(0 – 6) OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
00 49	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency	(0 – 127)
00 4A	00aa aaaa	TVF Cutoff Keyfollow	(44 – 84) –200 – +200
00 4B	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve	(0 – 7) FIXED, 1 – 7
00 4C	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
00 4D	0aaa aaaa	TVF Resonance	(0 – 127)
00 4E	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
00 4F	0aaa aaaa	TVF Env Depth	(1 – 127) –63 – +63
00 50	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve	(0 – 7) FIXED, 1 – 7
00 51	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
00 52	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
00 53	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
00 54	000a aaaa	TVF Env Time Keyfollow	(54 – 74) –100 – +100
00 55	0aaa aaaa	TVF Env Time 1	(0 – 127)
00 56	0aaa aaaa	TVF Env Time 2	(0 – 127)
00 57	0aaa aaaa	TVF Env Time 3	(0 – 127)
00 58	0aaa aaaa	TVF Env Time 4	(0 – 127)
00 59	0aaa aaaa	TVF Env Level 0	(0 – 127)
00 5A	0aaa aaaa	TVF Env Level 1	(0 – 127)
00 5B	0aaa aaaa	TVF Env Level 2	(0 – 127)
00 5C	0aaa aaaa	TVF Env Level 3	(0 – 127)
00 5D	0aaa aaaa	TVF Env Level 4	(0 – 127)
00 5E	000a aaaa	Bias Level	(54 – 74) –100 – +100
00 5F	0aaa aaaa	Bias Position	(0 – 127) C–1 – G9
00 60	0000 00aa	Bias Direction	(0 – 3) LOWER, UPPER, LOWER&UPPER, ALL
00 61	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve	(0 – 7) FIXED, 1 – 7
00 62	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
00 63	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
00 64	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
00 65	000a aaaa	TVA Env Time Keyfollow	(54 – 74) –100 – +100
00 66	0aaa aaaa	TVA Env Time 1	(0 – 127)
00 67	0aaa aaaa	TVA Env Time 2	(0 – 127)
00 68	0aaa aaaa	TVA Env Time 3	(0 – 127)
00 69	0aaa aaaa	TVA Env Time 4	(0 – 127)

	00 6A	0aaa aaaa	TVA Env Level 1 (0 – 127)
	00 6B	0aaa aaaa	TVA Env Level 2 (0 – 127)
	00 6C	0aaa aaaa	TVA Env Level 3 (0 – 127)
	00 6D	0000 aaaa	LFO1 Wave Form (0 – 10) SIN, TRI, SAW–UP, SAW–DW, SQR, RND, BEND–UP, BEND–DW, TRP, S&H, CHS
#	00 6E	0000 aaaa	
		0000 bbbb	LFO1 Rate (0 – 149) 0 – 127, MUSICAL–NOTES
	00 70	0000 0aaa	LFO1 Offset (0 – 4) –100, –50, 0, +50, +100
	00 71	0aaa aaaa	LFO1 Rate Detune (0 – 127)
	00 72	0aaa aaaa	LFO1 Delay Time (0 – 127)
	00 73	000a aaaa	LFO1 Delay Time Keyfollow (54 – 74) –100 – +100
	00 74	0000 00aa	LFO1 Fade Mode (0 – 3) ON–IN, ON–OUT, OFF–IN, OFF–OUT
	00 75	0aaa aaaa	LFO1 Fade Time (0 – 127)
	00 76	0000 000a	LFO1 Key Trigger (0 – 1) OFF, ON
	00 77	0aaa aaaa	LFO1 Pitch Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 78	0aaa aaaa	LFO1 TVF Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 79	0aaa aaaa	LFO1 TVA Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 7A	0aaa aaaa	LFO1 Pan Depth (1 – 127) –63 – +63
	00 7B	0000 aaaa	LFO2 Wave Form (0 – 10) SIN, TRI, SAW–UP, SAW–DW, SQR, RND, BEND–UP, BEND–DW, TRP, S&H, CHS
#	00 7C	0000 aaaa	
		0000 bbbb	LFO2 Rate (0 – 149) 0 – 127, MUSICAL–NOTES
	00 7E	0000 0aaa	LFO2 Offset (0 – 4) –100, –50, 0, +50, +100
	00 7F	0aaa aaaa	LFO2 Rate Detune (0 – 127)
	01 00	0aaa aaaa	LFO2 Delay Time (0 – 127)
	01 01	000a aaaa	LFO2 Delay Time Keyfollow (54 – 74) –100 – +100
	01 02	0000 00aa	LFO2 Fade Mode (0 – 3) ON–IN, ON–OUT, OFF–IN, OFF–OUT
	01 03	0aaa aaaa	LFO2 Fade Time (0 – 127)
	01 04	0000 000a	LFO2 Key Trigger (0 – 1) OFF, ON
	01 05	0aaa aaaa	LFO2 Pitch Depth (1 – 127) –63 – +63
	01 06	0aaa aaaa	LFO2 TVF Depth (1 – 127) –63 – +63
	01 07	0aaa aaaa	LFO2 TVA Depth (1 – 127) –63 – +63
	01 08	0aaa aaaa	LFO2 Pan Depth (1 – 127) –63 – +63
00 00 01 09			Total Size

1-4-2-1 Rhythm Common

Offset Address		Description
00 00	0aaa aaaa	Rhythm Name 1 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Rhythm Name 2 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Rhythm Name 3 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Rhythm Name 4 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Rhythm Name 5 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Rhythm Name 6 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Rhythm Name 7 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Rhythm Name 8 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Rhythm Name 9 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Rhythm Name 10 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Rhythm Name 11 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Rhythm Name 12 (32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 0C	0aaa aaaa	Rhythm Level (0 – 127)
00 0D	0000 000a	Rhythm Clock Source (0 – 1) RHYTHM, SYSTEM
# 00 0E	0000 aaaa	
	0000 bbbb	Rhythm Tempo (20 – 250)
00 10	0000 000a	One Shot Mode (0 – 1) OFF, ON
00 11	0000 aaaa	Rhythm Output Assign (0 – 13) MFX, A, B, C<*>, D<*>, 1, 2, 3, 4, 5<*>, 6<*>, 7<*>, 8<*>, TONE
00 00 00 12		Total Size

1-4-2-2 Rhythm Common MFX

Offset Address		Description
00 00	0aaa aaaa	MFX Type (0 – 127)
00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level (0 – 127)
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level (0 – 127)
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level (0 – 127)
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign (0 – 3) A, B, C<*>, D<*>
00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source (0 – 101) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4
00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens (1 – 127) –63 – +63
00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source (0 – 101) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4
00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens (1 – 127) –63 – +63
00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source (0 – 101) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4
00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens (1 – 127) –63 – +63
00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source (0 – 101) OFF, CC01 – CC31, CC33 – CC95, BEND, AFT, SYS1 – SYS4
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens (1 – 127) –63 – +63
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1 (0 – 16) OFF, 1 – 16
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2 (0 – 16) OFF, 1 – 16
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3 (0 – 16) OFF, 1 – 16
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4 (0 – 16) OFF, 1 – 16
# 00 11	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 1 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 15	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 2 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 19	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 3 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 1D	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 4 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 21	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 5 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 25	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 6 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 29	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 7 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 2D	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 8 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 31	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 9 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 35	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 10 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 39	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 11 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 3D	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 12 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 41	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 13 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 45	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 14 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 49	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 15 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 4D	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 16 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 51	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 17 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 55	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 18 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 59	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 19 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 5D	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 20 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 61	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 21 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 65	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 22 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 69	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 23 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 6D	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 24 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 71	0000 aaaa	
	0000 bbbb	
	0000 cccc	
	0000 dddd	MFX Parameter 25 (12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 75	0000 aaaa	

	0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 27	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 – 52768) –20000 – +20000
00 00 01 11	Total Size		

1-4-2-3 Rhythm Common Chorus

Offset Address	Description		
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 – 3) OFF, CHORUS, DELAY, GM2 CHORUS
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 – 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign	(0 – 3) A, B, C<*>, D<*>
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	(0 – 2) MAIN, REV, MAIN+REV
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 – 52768) –20000 – +20000
00 00 00 34	Total Size		

1-4-2-4 Rhythm Common Reverb

Offset Address	Description		
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 – 5) OFF, REVERB, SRV ROOM, SRV HALL, SRV PLATE, GM2 REVERB
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 – 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign	(0 – 3) A, B, C<*>, D<*>
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 – 52768) –20000 – +20000
# 00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 – 52768) –20000 – +20000
00 00 00 53	Total Size		

1-4-2-5 Rhythm Tone

Offset Address	Description		
00 00	0aaa aaaa	Tone Name 1	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Tone Name 2	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Tone Name 3	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Tone Name 4	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Tone Name 5	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Tone Name 6	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Tone Name 7	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Tone Name 8	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Tone Name 9	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Tone Name 10	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Tone Name 11	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Tone Name 12	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
00 0C	0000 000a	Assign Type	(0 – 1) MULTI, SINGLE
00 0D	000a aaaa	Mute Group	(0 – 31) OFF, 1 – 31
00 0E	0aaa aaaa	Tone Level	(0 – 127)
00 0F	0aaa aaaa	Tone Coarse Tune	(0 – 127) C–1 – G9
00 10	0aaa aaaa	Tone Fine Tune	(14 – 114) –50 – +50
00 11	000a aaaa	Tone Random Pitch Depth	(0 – 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,

				10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
	00 12	0aaa aaaa	Tone Pan	(0 – 127) L64 – 63R
	00 13	00aa aaaa	Tone Random Pan Depth	(0 – 63)
	00 14	0aaa aaaa	Tone Alternate Pan Depth	(1 – 127) L63 – 63R
	00 15	0000 000a	Tone Env Mode	(0 – 1) NO–SUS, SUSTAIN
	00 16	0aaa aaaa	Tone Dry Send Level	(0 – 127)
	00 17	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level	(0 – 127)
	00 18	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level	(0 – 127)
	00 19	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (non MFX)	(0 – 127)
	00 1A	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (non MFX)	(0 – 127)
	00 1B	0000 aaaa	Tone Output Assign	(0 – 12) MFX, A, B, C<*>, D<*>, 1, 2, 3, 4, 5<*>, 6<*>, 7<*>, 8<*>
	00 1C	00aa aaaa	Tone Pitch Bend Range	(0 – 48)
	00 1D	0000 000a	Tone Receive Expression	(0 – 1) OFF, ON
	00 1E	0000 000a	Tone Receive Hold–1	(0 – 1) OFF, ON
	00 1F	0000 000a	Tone Receive Pan Mode	(0 – 1) CONTINUOUS, KEY–ON
	00 20	0000 00aa	WMT Velocity Control	(0 – 2) OFF, ON, RANDOM
	00 21	0000 000a	WMT1 Wave Switch	(0 – 1) OFF, ON
	00 22	0000 00aa	WMT1 Wave Group Type	(0 – 3) INT, SR–JV80, SRX, SAMPLE<*>
#	00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Group ID	(0 – 16384) OFF, 1 – 16384
#	00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Number L (Mono)	(0 – 16384) OFF, 1 – 16384
#	00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Number R	(0 – 16384) OFF, 1 – 16384
	00 2F	0000 00aa	WMT1 Wave Gain	(0 – 3) –6, 0, +6, +12 [dB]
	00 30	0000 000a	WMT1 Wave FXM Switch	(0 – 1) OFF, ON
	00 31	0000 00aa	WMT1 Wave FXM Color	(0 – 3) 1 – 4
	00 32	000a aaaa	WMT1 Wave FXM Depth	(0 – 16)
	00 33	0000 000a	WMT1 Wave Tempo Sync	(0 – 1) OFF, ON
	00 34	0aaa aaaa	WMT1 Wave Coarse Tune	(16 – 112) –48 – +48
	00 35	0aaa aaaa	WMT1 Wave Fine Tune	(14 – 114) –50 – +50
	00 36	0aaa aaaa	WMT1 Wave Pan	(0 – 127) L64 – 63R
	00 37	0000 000a	WMT1 Wave Random Pan Switch	(0 – 1) OFF, ON
	00 38	0000 00aa	WMT1 Wave Alternate Pan Switch	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
	00 39	0aaa aaaa	WMT1 Wave Level	(0 – 127)
	00 3A	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Range Lower	(1 – 127) 1 – UPPER
	00 3B	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Range Upper	(1 – 127) LOWER – 127
	00 3C	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Fade Width Lower	(0 – 127)
	00 3D	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Fade Width Upper	(0 – 127)
	00 3E	0000 000a	WMT2 Wave Switch	(0 – 1) OFF, ON
	00 3F	0000 00aa	WMT2 Wave Group Type	(0 – 3) INT, SR–JV80, SRX, SAMPLE<*>
#	00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Group ID	(0 – 16384) OFF, 1 – 16384
#	00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Number L (Mono)	(0 – 16384) OFF, 1 – 16384
#	00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Number R	(0 – 16384) OFF, 1 – 16384
	00 4C	0000 00aa	WMT2 Wave Gain	(0 – 3) –6, 0, +6, +12 [dB]
	00 4D	0000 000a	WMT2 Wave FXM Switch	(0 – 1) OFF, ON
	00 4E	0000 00aa	WMT2 Wave FXM Color	(0 – 3) 1 – 4
	00 4F	000a aaaa	WMT2 Wave FXM Depth	(0 – 16)
	00 50	0000 000a	WMT2 Wave Tempo Sync	(0 – 1) OFF, ON
	00 51	0aaa aaaa	WMT2 Wave Coarse Tune	(16 – 112) –48 – +48
	00 52	0aaa aaaa	WMT2 Wave Fine Tune	(14 – 114) –50 – +50
	00 53	0aaa aaaa	WMT2 Wave Pan	(0 – 127) L64 – 63R
	00 54	0000 000a	WMT2 Wave Random Pan Switch	(0 – 1) OFF, ON
	00 55	0000 00aa	WMT2 Wave Alternate Pan Switch	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
	00 56	0aaa aaaa	WMT2 Wave Level	(0 – 127)
	00 57	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Range Lower	(1 – 127) 1 – UPPER
	00 58	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Range Upper	(1 – 127) LOWER – 127
	00 59	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Fade Width Lower	(0 – 127)
	00 5A	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Fade Width Upper	(0 – 127)
	00 5B	0000 000a	WMT3 Wave Switch	(0 – 1) OFF, ON
	00 5C	0000 00aa	WMT3 Wave Group Type	(0 – 3) INT, SR–JV80, SRX, SAMPLE<*>
#	00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Group ID	(0 – 16384) OFF, 1 – 16384
#	00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Number L (Mono)	(0 – 16384) OFF, 1 – 16384
#	00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Number R	(0 – 16384) OFF, 1 – 16384
	00 69	0000 00aa	WMT3 Wave Gain	(0 – 3) –6, 0, +6, +12 [dB]
	00 6A	0000 000a	WMT3 Wave FXM Switch	(0 – 1) OFF, ON
	00 6B	0000 00aa	WMT3 Wave FXM Color	(0 – 3) 1 – 4
	00 6C	000a aaaa	WMT3 Wave FXM Depth	(0 – 16)
	00 6D	0000 000a	WMT3 Wave Tempo Sync	(0 – 1) OFF, ON
	00 6E	0aaa aaaa	WMT3 Wave Coarse Tune	(16 – 112) –48 – +48
	00 6F	0aaa aaaa	WMT3 Wave Fine Tune	(14 – 114) –50 – +50
	00 70	0aaa aaaa	WMT3 Wave Pan	(0 – 127) L64 – 63R
	00 71	0000 000a	WMT3 Wave Random Pan Switch	(0 – 1) OFF, ON
	00 72	0000 00aa	WMT3 Wave Alternate Pan Switch	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
	00 73	0aaa aaaa	WMT3 Wave Level	(0 – 127)
	00 74	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Range Lower	(1 – 127) 1 – UPPER
	00 75	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Range Upper	(1 – 127) LOWER – 127
	00 76	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Fade Width Lower	(0 – 127)
	00 77	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Fade Width Upper	(0 – 127)
	00 78	0000 000a	WMT4 Wave Switch	(0 – 1) OFF, ON
	00 79	0000 00aa	WMT4 Wave Group Type	(0 – 3) INT, SR–JV80, SRX, SAMPLE<*>
#	00 7A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Group ID	(0 – 16384) OFF, 1 – 16384
#	00 7E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Number L (Mono)	(0 – 16384) OFF, 1 – 16384
#	01 02	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Number R	(0 – 16384) OFF, 1 – 16384
	01 06	0000 00aa	WMT4 Wave Gain	(0 – 3) –6, 0, +6, +12 [dB]
	01 07	0000 000a	WMT4 Wave FXM Switch	(0 – 1) OFF, ON
	01 08	0000 00aa	WMT4 Wave FXM Color	(0 – 3) 1 – 4
	01 09	000a aaaa	WMT4 Wave FXM Depth	(0 – 16)
	01 0A	0000 000a	WMT4 Wave Tempo Sync	(0 – 1) OFF, ON
	01 0B	0aaa aaaa	WMT4 Wave Coarse Tune	(16 – 112) –48 – +48
	01 0C	0aaa aaaa	WMT4 Wave Fine Tune	(14 – 114) –50 – +50
	01 0D	0aaa aaaa	WMT4 Wave Pan	(0 – 127) L64 – 63R
	01 0E	0000 000a	WMT4 Wave Random Pan Switch	(0 – 1) OFF, ON
	01 0F	0000 00aa	WMT4 Wave Alternate Pan Switch	(0 – 2) OFF, ON, REVERSE
	01 10	0aaa aaaa	WMT4 Wave Level	(0 – 127)
	01 11	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Range Lower	(1 – 127) 1 – UPPER
	01 12	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Range Upper	(1 – 127) LOWER – 127
	01 13	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Lower	(0 – 127)
	01 14	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Upper	(0 – 127)
	01 15	000a aaaa	Pitch Env Depth	(52 – 76) –12 – +12
	01 16	0aaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
	01 17	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
	01 18	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
	01 19	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1	(0 – 127)
	01 1A	0aaa aaaa	Pitch Env Time 2	(0 – 127)
	01 1B	0aaa aaaa	Pitch Env Time 3	(0 – 127)
	01 1C	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4	(0 – 127)
	01 1D	0aaa aaaa	Pitch Env Level 0	(1 – 127) –63 – +63
	01 1E	0aaa aaaa	Pitch Env Level 1	(1 – 127) –63 – +63
	01 1F	0aaa aaaa	Pitch Env Level 2	(1 – 127) –63 – +63
	01 20	0aaa aaaa	Pitch Env Level 3	(1 – 127) –63 – +63
	01 21	0aaa aaaa	Pitch Env Level 4	(1 – 127) –63 – +63
	01 22	0000 0aaa	TVF Filter Type	(0 – 6) OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
	01 23	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency	(0 – 127)
	01 24	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve	(0 – 7) FIXED, 1 – 7
	01 25	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
	01 26	0aaa aaaa	TVF Resonance	(0 – 127)
	01 27	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
	01 28	0aaa aaaa	TVF Env Depth	(1 – 127) –63 – +63
	01 29	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve Type	(0 – 7) FIXED, 1 – 7
	01 2A	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
	01 2B	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
	01 2C	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
	01 2D	0aaa aaaa	TVF Env Time 1	(0 – 127)
	01 2E	0aaa aaaa	TVF Env Time 2	(0 – 127)
	01 2F	0aaa aaaa	TVF Env Time 3	(0 – 127)
	01 30	0aaa aaaa	TVF Env Time 4	(0 – 127)
	01 31	0aaa aaaa	TVF Env Level 0	(0 – 127)
	01 32	0aaa aaaa	TVF Env Level 1	(0 – 127)
	01 33	0aaa aaaa	TVF Env Level 2	(0 – 127)
	01 34	0aaa aaaa	TVF Env Level 3	(0 – 127)
	01 35	0aaa aaaa	TVF Env Level 4	(0 – 127)
	01 36	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve	(0 – 7) FIXED, 1 – 7
	01 37	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63
	01 38	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens	(1 – 127) –63 – +63

	01 39	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens (1 – 127) −63 – +63
	01 3A	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 (0 – 127)
	01 3B	0aaa aaaa	TVA Env Time 2 (0 – 127)
	01 3C	0aaa aaaa	TVA Env Time 3 (0 – 127)
	01 3D	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 (0 – 127)
	01 3E	0aaa aaaa	TVA Env Level 1 (0 – 127)
	01 3F	0aaa aaaa	TVA Env Level 2 (0 – 127)
	01 40	0aaa aaaa	TVA Env Level 3 (0 – 127)
00 00 01 41			Total Size

■GS (ID del modelo = 42H)

System Parameter

Start Address		Description	
# 40 00 00	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Master Tune	(24 – 2024) −100.0 – 100.0 [cent]
40 00 04	0aaa aaaa	Master Volume	(0 – 127)
40 00 05	0aaa aaaa	Master Key Shift	(40 – 88) −24 – +24 [semitone]
40 00 06	0aaa aaaa	Master Pan	(1 – 127) L63 – 63R
40 00 7F	0aaa aaaa	Mode Set	(0, 127) GS−RESET, GS−EXIT

Common Parameter

Start Address		Description	
40 01 10	0aaa aaaa	Voice Reserve 1	(0 – 24)
40 01 11	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	(0 – 24)
40 01 12	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	(0 – 24)
40 01 13	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	(0 – 24)
40 01 14	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	(0 – 24)
40 01 15	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	(0 – 24)
40 01 16	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	(0 – 24)
40 01 17	0aaa aaaa	Voice Reserve 8	(0 – 24)
40 01 18	0aaa aaaa	Voice Reserve 9	(0 – 24)
40 01 19	0aaa aaaa	Voice Reserve 10	(0 – 24)
40 01 1A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11	(0 – 24)
40 01 1B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12	(0 – 24)
40 01 1C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13	(0 – 24)
40 01 1D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14	(0 – 24)
40 01 1E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15	(0 – 24)
40 01 1F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16	(0 – 24)
40 01 30	0aaa aaaa	Reverb Macro	(0 – 7)
40 01 31	0aaa aaaa	Reverb Character	(0 – 7)
40 01 32	0aaa aaaa	Reverb Pre−LPF	(0 – 7)
40 01 33	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 – 127)
40 01 34	0aaa aaaa	Reverb Time	(0 – 127)
40 01 35	0aaa aaaa	Reverb Delay Feedback	(0 – 127)
40 01 36	0aaa aaaa	Reverb Send Level to Chorus<*>	(0 – 127)
40 01 38	0aaa aaaa	Chorus Macro	(0 – 7)
40 01 39	0aaa aaaa	Chorus Pre−LPF	(0 – 7)
40 01 3A	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 – 127)
40 01 3B	0aaa aaaa	Chorus Feedback	(0 – 127)
40 01 3C	0aaa aaaa	Chorus Delay	(0 – 127)
40 01 3D	0aaa aaaa	Chorus Rate	(0 – 127)
40 01 3E	0aaa aaaa	Chorus Depth	(0 – 127)
40 01 3F	0aaa aaaa	Chorus Send Level to Reverb	(0 – 127)

Part Parameter

Start Address		Description	
# 40 1x 00	0aaa aaaa	Tone Number CC#00 Value	(0 – 127)
	0aaa aaaa	Tone Number PC Value	(0 – 127)
40 1x 02	0aaa aaaa	Rx. Channel	(0 – 16) 1 – 16, OFF
40 1x 03	0000 000a	Rx. Pitch Bend	(0 – 1) OFF, ON
40 1x 04	0000 000a	Rx. Channel Pressure	(0 – 1) OFF, ON
40 1x 05	0000 000a	Rx. Program Change	(0 – 1) OFF, ON
40 1x 06	0000 000a	Rx. Control Change	(0 – 1) OFF, ON
40 1x 07	0000 000a	Rx. Poly Pressure	(0 – 1) OFF, ON
40 1x 08	0000 000a	Rx. Note Message	(0 – 1) OFF, ON
40 1x 09	0000 000a	Rx. RPN	(0 – 1) OFF, ON
40 1x 0A	0000 000a	Rx. NRPN	(0 – 1) OFF, ON
40 1x 0B	0000 000a	Rx. Modulation	(0 – 1) OFF, ON
40 1x 0C	0000 000a	Rx. Volume	(0 – 1) OFF, ON
40 1x 0D	0000 000a	Rx. Panpot	(0 – 1) OFF, ON
40 1x 0E	0000 000a	Rx. Expression	(0 – 1) OFF, ON
40 1x 0F	0000 000a	Rx. Hold−1	(0 – 1) OFF, ON
40 1x 10	0000 000a	Rx. Portamento	(0 – 1) OFF, ON
40 1x 11	0000 000a	Rx. Sostenuto	(0 – 1) OFF, ON
40 1x 12	0000 000a	Rx. Soft	(0 – 1) OFF, ON
40 1x 13	0aaa aaaa	Mono / Poly Mode	(0 – 1) MODE, POLY
40 1x 14	0aaa aaaa	Assign Mode<*>	(0 – 2) SINGLE, LIMITED−MULTI, FULL−MULTI
40 1x 15	0aaa aaaa	Use for Rhythm Part	(0 – 2) OFF, MAP1, MAP2
40 1x 16	0aaa aaaa	Pitch Key Shift	(40 – 88) −24 – +24 [semitone]
# 40 1x 17	0000 aaaa 0000 bbbb	Pitch Offset Fine	(8 – 248) −12.0 – +12.0 [Hz]
40 1x 19	0aaa aaaa	Part Level (CC# 7)	(0 – 127)
40 1x 1A	0aaa aaaa	Velocity Sens Depth	(0 – 127) −64 – +63
40 1x 1B	0aaa aaaa	Velocity Sens Offset	(0 – 127) −64 – +63
40 1x 1C	0aaa aaaa	Part Panpot (CC# 10)	(0 – 127) RANDOM, L63 – 63R
40 1x 1D	0aaa aaaa	Keyboard Range Low	(0 – 127)
40 1x 1E	0aaa aaaa	Keyboard Range High	(0 – 127)
40 1x 1F	0aaa aaaa	CC1 Controller Number	(0 – 95)
40 1x 20	0aaa aaaa	CC2 Controller Number	(0 – 95)
40 1x 21	0aaa aaaa	Chorus Send Level (CC# 93)	(0 – 127)
40 1x 22	0aaa aaaa	Reverb Send Level (CC# 93)	(0 – 127)
40 1x 23	0000 000a	Rx. Bank Select<*>	(0 – 1) OFF, ON
40 1x 24	0000 000a	Rx. Bank Select LSB<*>	(0 – 1) OFF, ON
40 1x 30	0aaa aaaa	Tone Modify 1 (Vibrato Rate)	(0 – 127) −64 – +63
40 1x 31	0aaa aaaa	Tone Modify 2 (Vibrato Depth)	(0 – 127) −64 – +63
40 1x 32	0aaa aaaa	Tone Modify 3 (TVF Cutoff Freq.)	(0 – 127) −64 – +63
40 1x 33	0aaa aaaa	Tone Modify 4 (TVF Resonance)	(0 – 127) −64 – +63
40 1x 34	0aaa aaaa	Tone Modify 5 (TVF&TVA Env. Attack)	(0 – 127) −64 – +63
40 1x 35	0aaa aaaa	Tone Modify 6 (TVF&TVA Env. Decay)	(0 – 127) −64 – +63
40 1x 36	0aaa aaaa	Tone Modify 7 (TVF&TVA Env. Release)	(0 – 127) −64 – +63
40 1x 37	0aaa aaaa	Tone Modify 8 (Vibrato Delay)	(0 – 127) −64 – +63
40 1x 40	0aaa aaaa	Scale Tuning C	(0 – 127) −64 – +63 [cent]
40 1x 41	0aaa aaaa	Scale Tuning C#	(0 – 127) −64 – +63 [cent]
40 1x 42	0aaa aaaa	Scale Tuning D	(0 – 127) −64 – +63 [cent]
40 1x 43	0aaa aaaa	Scale Tuning D#	(0 – 127) −64 – +63 [cent]
40 1x 44	0aaa aaaa	Scale Tuning E	(0 – 127) −64 – +63 [cent]
40 1x 45	0aaa aaaa	Scale Tuning F	(0 – 127) −64 – +63 [cent]
40 1x 46	0aaa aaaa	Scale Tuning F#	(0 – 127) −64 – +63 [cent]
40 1x 47	0aaa aaaa	Scale Tuning G	(0 – 127) −64 – +63 [cent]
40 1x 48	0aaa aaaa	Scale Tuning G#	(0 – 127) −64 – +63 [cent]
40 1x 49	0aaa aaaa	Scale Tuning A	(0 – 127) −64 – +63 [cent]
40 1x 4A	0aaa aaaa	Scale Tuning A#	(0 – 127) −64 – +63 [cent]
40 1x 4B	0aaa aaaa	Scale Tuning B	(0 – 127) −64 – +63 [cent]
40 2x 00	0aaa aaaa	Mod Pitch Control	(40 – 88) −24 – +24 [semitone]
40 2x 01	0aaa aaaa	Mod TVF Cutoff Control	(0 – 127) −9600 – +9600 [cent]
40 2x 02	0aaa aaaa	Mod Amplitude Control	(0 – 127) −100.0 – +100.0 [%]
40 2x 03	0aaa aaaa	Mod LFO1 Rate Control	(0 – 127) −10.0 – +10.0 [Hz]
40 2x 04	0aaa aaaa	Mod LFO1 Pitch Control	(0 – 127) 0 – 600 [cent]
40 2x 05	0aaa aaaa	Mod LFO1 TVF Depth	(0 – 127) 0 – 2400 [cent]
40 2x 06	0aaa aaaa	Mod LFO1 TVA Depth	(0 – 127) 0 – 100.0 [%]
40 2x 07	0aaa aaaa	Mod LFO2 Rate Control	(0 – 127) −10.0 – +10.0 [Hz]
40 2x 08	0aaa aaaa	Mod LFO2 Pitch Control	(0 – 127) 0 – 600 [cent]
40 2x 09	0aaa aaaa	Mod LFO2 TVF Depth	(0 – 127) 0 – 2400 [cent]
40 2x 0A	0aaa aaaa	Mod LFO2 TVA Depth	(0 – 127) 0 – 100.0 [%]
40 2x 10	0aaa aaaa	Bend Pitch Control	(64 – 88) 0 – 24 [semitone]
40 2x 11	0aaa aaaa	Bend TVF Cutoff Control	(0 – 127) −9600 – +9600 [cent]
40 2x 12	0aaa aaaa	Bend Amplitude Control	(0 – 127) −100.0 – +100.0 [%]
40 2x 13	0aaa aaaa	Bend LFO1 Rate Control	(0 – 127) −10.0 – +10.0 [Hz]
40 2x 14	0aaa aaaa	Bend LFO1 Pitch Control	(0 – 127) 0 – 600 [cent]
40 2x 15	0aaa aaaa	Bend LFO1 TVF Depth	(0 – 127) 0 – 2400 [cent]
40 2x 16	0aaa aaaa	Bend LFO1 TVA Depth	(0 – 127) 0 – 100.0 [%]
40 2x 17	0aaa aaaa	Bend LFO2 Rate Control	(0 – 127) −10.0 – +10.0 [Hz]
40 2x 18	0aaa aaaa	Bend LFO2 Pitch Control	(0 – 127) 0 – 600 [cent]
40 2x 19	0aaa aaaa	Bend LFO2 TVF Depth	(0 – 127) 0 – 2400 [cent]
40 2x 1A	0aaa aaaa	Bend LFO2 TVA Depth	(0 – 127) 0 – 100.0 [%]
40 2x 20	0aaa aaaa	CAf Pitch Control	(40 – 88) −24 – +24 [semitone]
40 2x 21	0aaa aaaa	CAf TVF Cutoff Control	(0 – 127) −9600 – +9600 [cent]
40 2x 22	0aaa aaaa	CAf Amplitude Control	(0 – 127) −100.0 – +100.0 [%]
40 2x 23	0aaa aaaa	CAf LFO1 Rate Control	(0 – 127) −10.0 – +10.0 [Hz]
40 2x 24	0aaa aaaa	CAf LFO1 Pitch Control	(0 – 127) 0 – 600 [cent]
40 2x 25	0aaa aaaa	CAf LFO1 TVF Depth	(0 – 127) 0 – 2400 [cent]
40 2x 26	0aaa aaaa	CAf LFO1 TVA Depth	(0 – 127) 0 – 100.0 [%]
40 2x 27	0aaa aaaa	CAf LFO2 Rate Control	(0 – 127) −10.0 – +10.0 [Hz]
40 2x 28	0aaa aaaa	CAf LFO2 Pitch Control	(0 – 127) 0 – 600 [cent]
40 2x 29	0aaa aaaa	CAf LFO2 TVF Depth	(0 – 127) 0 – 2400 [cent]
40 2x 2A	0aaa aaaa	CAf LFO2 TVA Depth	(0 – 127) 0 – 100.0 [%]
40 2x 30	0aaa aaaa	PAf Pitch Control	(40 – 88) −24 – +24 [semitone]
40 2x 31	0aaa aaaa	PAf TVF Cutoff Control	(0 – 127) −9600 – +9600 [cent]
40 2x 32	0aaa aaaa	PAf Amplitude Control	(0 – 127) −100.0 – +100.0 [%]
40 2x 33	0aaa aaaa	PAf LFO1 Rate Control	(0 – 127) −10.0 – +10.0 [Hz]
40 2x 34	0aaa aaaa	PAf LFO1 Pitch Control	(0 – 127) 0 – 600 [cent]

40 2x 35	0aaa aaaa	PAf LFO1 TVF Depth	(0 – 127) 0 – 2400 [cent]
40 2x 36	0aaa aaaa	PAf LFO1 TVA Depth	(0 – 127) 0 – 100.0 [%]
40 2x 37	0aaa aaaa	PAf LFO2 Rate Control	(0 – 127) –10.0 – +10.0 [Hz]
40 2x 38	0aaa aaaa	PAf LFO2 Pitch Control	(0 – 127) 0 – 600 [cent]
40 2x 39	0aaa aaaa	PAf LFO2 TVF Depth	(0 – 127) 0 – 2400 [cent]
40 2x 3A	0aaa aaaa	PAf LFO2 TVA Depth	(0 – 127) 0 – 100.0 [%]
40 2x 40	0aaa aaaa	CC1 Pitch Control	(40 – 88) –24 – +24 [semitone]
40 2x 41	0aaa aaaa	CC1 TVF Cutoff Control	(0 – 127) –9600 – +9600 [cent]
40 2x 42	0aaa aaaa	CC1 Amplitude Control	(0 – 127) –100.0 – +100.0 [%]
40 2x 43	0aaa aaaa	CC1 LFO1 Rate Control	(0 – 127) –10.0 – +10.0 [Hz]
40 2x 44	0aaa aaaa	CC1 LFO1 Pitch Control	(0 – 127) 0 – 600 [cent]
40 2x 45	0aaa aaaa	CC1 LFO1 TVF Depth	(0 – 127) 0 – 2400 [cent]
40 2x 46	0aaa aaaa	CC1 LFO1 TVA Depth	(0 – 127) 0 – 100.0 [%]
40 2x 47	0aaa aaaa	CC1 LFO2 Rate Control	(0 – 127) –10.0 – +10.0 [Hz]
40 2x 48	0aaa aaaa	CC1 LFO2 Pitch Control	(0 – 127) 0 – 600 [cent]
40 2x 49	0aaa aaaa	CC1 LFO2 TVF Depth	(0 – 127) 0 – 2400 [cent]
40 2x 4A	0aaa aaaa	CC1 LFO2 TVA Depth	(0 – 127) 0 – 100.0 [%]
40 2x 50	0aaa aaaa	CC2 Pitch Control	(40 – 88) –24 – +24 [semitone]
40 2x 51	0aaa aaaa	CC2 TVF Cutoff Control	(0 – 127) –9600 – +9600 [cent]
40 2x 52	0aaa aaaa	CC2 Amplitude Control	(0 – 127) –100.0 – +100.0 [%]
40 2x 53	0aaa aaaa	CC2 LFO1 Rate Control	(0 – 127) –10.0 – +10.0 [Hz]
40 2x 54	0aaa aaaa	CC2 LFO1 Pitch Control	(0 – 127) 0 – 600 [cent]
40 2x 55	0aaa aaaa	CC2 LFO1 TVF Depth	(0 – 127) 0 – 2400 [cent]
40 2x 56	0aaa aaaa	CC2 LFO1 TVA Depth	(0 – 127) 0 – 100.0 [%]
40 2x 57	0aaa aaaa	CC2 LFO2 Rate Control	(0 – 127) –10.0 – +10.0 [Hz]
40 2x 58	0aaa aaaa	CC2 LFO2 Pitch Control	(0 – 127) 0 – 600 [cent]
40 2x 59	0aaa aaaa	CC2 LFO2 TVF Depth	(0 – 127) 0 – 2400 [cent]
40 2x 5A	0aaa aaaa	CC2 LFO2 TVA Depth	(0 – 127) 0 – 100.0 [%]

x: BLOCK NUMBER (0-F)

Part 1 (MIDI ch = 1) x = 1
Part 2 (MIDI ch = 2) x = 2
: : :
Part 9 (MIDI ch = 9) x = 9
Part10 (MIDI ch = 10) x = 0
Part11 (MIDI ch = 11) x = A
Part12 (MIDI ch = 12) x = B
: : :
Part16 (MIDI ch = 16) x = F

Drum Setup Parameter

Start Address		Description	
41 m0 00	0aaa aaaa	Drum Map Name 1	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
41 m0 01	0aaa aaaa	Drum Map Name 2	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
41 m0 02	0aaa aaaa	Drum Map Name 3	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
41 m0 03	0aaa aaaa	Drum Map Name 4	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
41 m0 04	0aaa aaaa	Drum Map Name 5	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
41 m0 05	0aaa aaaa	Drum Map Name 6	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
41 m0 06	0aaa aaaa	Drum Map Name 7	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
41 m0 07	0aaa aaaa	Drum Map Name 8	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
41 m0 08	0aaa aaaa	Drum Map Name 9	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
41 m0 09	0aaa aaaa	Drum Map Name 10	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
41 m0 0A	0aaa aaaa	Drum Map Name 11	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
41 m0 0B	0aaa aaaa	Drum Map Name 12	(32 – 127) 32 – 127 [ASCII]
41 m1 rr	0aaa aaaa	Play Note Number	(0 – 127)
41 m2 rr	0aaa aaaa	Level	(0 – 127)
41 m3 rr	0aaa aaaa	Assign Group Number	(0 – 127) NON, 1 – 127
41 m4 rr	0aaa aaaa	Panpot	(0 – 127) RANDOM, L63 – 63R
41 m5 rr	0aaa aaaa	Reverb Send Level	(0 – 127) 0.0 – 1.0
41 m6 rr	0aaa aaaa	Chorus Send Level	(0 – 127) 0.0 – 1.0
41 m7 rr	0000 000a	Rx. Note Off	(0 – 1) OFF, ON
41 m8 rr	0000 000a	Rx. Note On	(0 – 1) OFF, ON

m: Número de mapa (0 = MAP1, 1 = MAP2)
rr: número de nota de la parte de percusión (00H-7FH)

■Tabla decimal y hexadecimal

(Se añade una "H" al final de los números en notación hexadecimal.)
En la documentación MIDI, los valores de la información y las direcciones/tamaños de los mensajes exclusivos del sistema, etc. se expresan como valores hexadecimales por cada 7 bits.
En la siguiente tabla se indica su correspondencia a números decimales.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: decimal
H: hexadecimal

* Los valores decimales como el canal MIDI, la selección de banco y el cambio de programa se indican en uno (1) más que los valores dados en la tabla anterior.
* Un byte de 7 bits puede expresar información en un intervalo de 128 pasos. La información en la que se requiere más precisión, debemos utilizar dos o más bytes. Por ejemplo, dos números hexadecimales aa bbH expresando dos bytes de 7 bits indican un valor de aa x 128+bb.
* En el caso de valores que presentan un signo +/-, 00H = -64, 40H = +/-, y 7FH = +63, de modo que la expresión decimal sería 64 menos que el valor proporcionado en el diagrama anterior. En el caso de dos tipos, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, y 7F 7FH = +8191. Por ejemplo, si aa bbH se expresase como un decimal, esto sería aa bbH - 40 00H = aa x 128+bb - 64 x 128.
* Los datos marcados como "Use nibbled data" se expresan en formato hexadecimal en unidades de 4-bits. Un valor expresado como un 2-byte incompleto 0a 0bH tiene un valor de a x 16+b.

<Ejemplo1> ¿Cuál es la expresión decimal de 5AH?
En la tabla anterior, 5AH = 90

<Ejemplo2> ¿Cuál es la expresión decimal del valor 12 34H como hexadecimal para cada 7 bits?
De la tabla anterior, a 12H = 18 y 34H = 52
18 x 128+52 = 2356

<Ejemplo3> ¿Cuál es la expresión decimal del valor incompleto 0A 03 09 0D?
De la tabla anterior, a 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
((10 x 16+3) x 16+9) x 16+13 = 41885

<Ejemplo4> ¿Cuál es la expresión incompleta del valor decimal 1258?

```
16 ) 1258
16 )   78 ...10
16 )    4 ...14
        0 ... 4
```

En la tabla anterior , 0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH, el resultado es: 00 04 0E 0AH.

■Ejemplos de un mensaje MIDI real

<Ejemplo1> 92 3E 5F
9n es el estado Note-on, y n es el número de canal MIDI. Desde 2H = 2, 3EH = 62, y 5FH = 95, es un mensaje Note-on con MIDI CH = 3, número de nota 62 (el nombre de nota es D4), y velocidad 95.

<Ejemplo2> CE 49
CnH es el estado Program Change, y n es el número de canal MIDI. Desde EH = 14 y 49H = 73, es el mensaje Program Change con MIDI CH = 15, número de programa 74.

<Ejemplo3> EA 00 28
EnH es el estado Pitch Bend Change, y n es el número de canal MIDI. El 2º byte (00H=0) es el LSB y el 3r. byte (28H=40) es el MSB, en cambio el valor Pitch Bend es un número con signo en el cual 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192) es 0, de forma que el valor Pitch Bend es
28 00H - 40 00H = 40 x 12+80 - (64 x 12+80) = 5120 - 8192 = -3072
Si la sensibilidad Pitch Bend se ajusta a 2 semitonos, -8192 (00 00H) hará que la afinación cambie a -200 centésimas, así que en caso de que -200 x (-3072) (-8192) = -75 centésimas de Pitch Bend se aplique al canal MIDI 11.

<Ejemplo4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F
BnH es el estado Control Change, y n es el número de canal MIDI. Para Control Changes, el 2º byte es el número de control, y el 3r byte es el valor. En caso de que dos o más mensajes consecutivos tengan el mismo estado, MIDI tiene una provisión llamada "estado funcionamiento" que permite que el estado del byte del segundo y de los siguientes mensajes se omita. Así, el mensaje anterior tiene el siguiente significado.

B3	64 00	MIDI ch.4, byte inferior del número de parámetro RPN:00H
(B3)	65 00	(MIDI ch.4) byte superior del número de parámetro RPN:00H
(B3)	06 0C	(MIDI ch.4) byte superior del valor de parámetro: 0CH
(B3)	26 00	(MIDI ch.4) byte inferior del valor de parámetro: 00H
(B3)	64 7F	(MIDI ch.4) byte inferior del número de parámetro RPN:7FH
(B3)	65 7F	(MIDI ch.4) byte superior del número de parámetro RPN:7FH

Es decir, los mensajes anteriores especifican un valor de 0C 00H para el número de parámetro RPN 00 00H en el canal MIDI 4, y luego ajustan el número de parámetro RPN a 7F 7FH.
El número de parámetro RPN 00 00H es sensibilidad Pitch Bend, y el MSB del valor indica unidades de semitono, de forma que un valor de 0CH = 12 establece el intervalo máximo de pitch bend a +- 12 semitonos (1 octava). (En los generadores de sonido GS el LSB de la sensibilidad Pitch Bend es ignorado, pero LSB se debe transmitir igualmente (con un valor 0) de forma que la operación será correcta en cualquier dispositivo.)

Una vez se ha especificado el número de parámetro para RPN o NRPN, los mensajes All Data Entry transmitidos en ese mismo canal serán válidos, de forma que una vez se haya transmitido el valor deseado, es aconsejable ajustar el número de parámetro a 7F 7FH para evitar accidentes. Este es el motivo por el cual (B3) 64 7F (B3) 65 7F está al final.
No es aconsejable que los datos de interpretación (como información de Archivos MIDI Estándar) contengan demasiados eventos con estado de funcionamiento tal como se ha explicado en el<Ejemplo 4>. Esto es porque si la reproducción se interrumpe en medio de la canción y luego se rebobina o se avanza, el secuenciador no podrá transmitir el estado correcto, y la fuente de sonido no interpretará bien la información. Asegúrese de dar a cada ítem su propio estado.

También es necesario que el ajuste del número de parámetro RPN o NRPN y el ajuste del valor se realicen en el orden correcto. En algunos secuenciadores, los eventos establecidos en el mismo (o consecutivo) tiempo, es posible que se transmitan en un orden diferente que el orden con el que se recibieron. Por esta razón es recomendable cambiar ligeramente el tiempo de cada ítem (1 pulsación por TPQN =96, y 5 pulsaciones por TPQN =480).

* TPQN: Pulsaciones por negra

■Ejemplo de mesnaje exclusivo de sistema y Checksum

Los mensajes Roland Exclusive (RQ1, DT1) se transmiten con una suma de comprobación al final (antes de F7) para comprobar que el mensaje se ha recibido correctamente. El valor de la suma de comprobación viene determinado por la dirección y los datos (o tamaño) del mensaje Exclusive transmitido.

●Cómo calcular la suma de comprobación

(los números hexadecimales están indicados con una "H")
La suma de comprobación es un valor derivado de añadir dirección, tamaño y suma de comprobación e invertir los 7 bits lower.
Aquí tiene un ejemplo de cómo se calcula una suma de comprobación. Suponemos que en el mensaje Exclusive que se transmite, la dirección es aabbccddH y los datos o tamaño es eeffH.
aa + bb + cc + dd + ee + ff = suma
sum 128 = cociente ... resto
128 - cociente = suma de comprobación

<Ejemplo 1> Ajustar CHORUS TYPE de PERFORMANCE COMMON a DELAY (DT1)
Según el "Mapa de direcciones de parámetro" (p. 162), la dirección inicial de la Interpretación temporal es 10 00 00 00H, la dirección de desplazamiento de CHORUS en PERFORMANCE COMMON es 04 00H, y la dirección de CHORUS TYPE es 00 00H. Por eso la dirección de CHORUS TYPE de PERFORMANCE COMMON es;

```
   10 00 00 00H
         04 00H
+)       00 00H
   10 00 04 00H
```

DELAY tiene el valor de 02H.
Así que el mensaje exclusivo del sistema que se debería enviar es;

F0 41 10 00 10 12 10 00 04 00 02 ?? F7
(1) (2) (3) (4) (5) dirección información suma de comprobación(6)

(1) Estado exclusivo (2) ID (Roland) (3) ID del dispositivo (17)
(4) ID del modelo (XV-5050) (5) ID del comando (DT1) (6) Fin de exclusivo

A continuación calcule la suma de comprobación.

10H + 00H + 04H + 00H + 02H = 16 + 0 + 4 + 0 + 2 = 22 (sum)
22 (suma) 128 = 0 (cociente) ... 22 (resto)
suma de comprobación = 128 - 22 (resto) = 106 = 6AH

Esto significa que F0 41 10 00 10 12 10 00 04 00 02 6A F7 es el mensaje que se debería enviar.

<Ejemplo2> Obtener información (RQ1) de la parte de la interpretación 3 en USER:03
Según el "Mapa de direcciones de parámetro" (p. 162), la dirección inicial de USER:03 es 20 02 00 00H, y la dirección de desplazamiento de la parte de la interpretación 3 es 00 22 00H.
Por eso la dirección de la parte de la interpretación 3 en USER:03 es;

```
   20 02 00 00H
+)    00 22 00H
   20 02 22 00H
```

Como el tamaño de la parte de la interpretación es 00 00 00 31H, el mensaje exclusivo del sistema a enviar sería;
F0 41 10 00 10 11 20 02 22 00 00 00 00 31 ?? F7
(1) (2) (3) (4) (5) dirección información suma de comprobación(6)

(1) Estado exclusivo (2) ID (Roland) (3) ID del dispositivo (17)
(4) ID del modelo (XV-5050) (5) ID del comando (RQ1) (6) Fin de exclusivo

A continuación calcule la suma de comprobación.

20H + 02H + 22H + 00H + 00H + 00H + 00H + 31H = 32 + 2 + 34 + 0 + 0 + 0 + 0 + 49
= 117 (suma)
117 (suma) 128 = 0 (cociente) ... 117 (resto)
suma de comprobación = 128 -117 (resto) = 11 = 0BH

Esto significa que F0 41 10 00 10 11 20 02 22 00 00 00 00 31 0B F7 es el mensaje que se debería enviar.

<Ejemplo3> Obtener información de interpretación temporal (RQ1)
cf.) Esta operación es la misma que la función Data Transfer en el modo Utility con "PERFORM" (Parámetro Type) y "TEMP: - Opciones PATCH" (parámetro Source).

Según el "Mapa de direcciones de parámetro",(p. 162), la dirección inicial de la Interpretación temporal se asigna de la siguiente forma.

10 00 00 00H Interpretación temporal común
:
10 00 20 00H Interpretación temporal común parte 1
:
10 00 2F 00H Interpretación temporal común parte 16

Como el tamaño de la parte de la interpretación es 00 00 00 31H, la suma del tamaño y la dirección inicial de la interpretación temporal parte 16 será;

```
   10 00 2F 00H
+) 00 00 00 31H
   10 00 2F 31H
```

Y el tamaño que debería tener sería;

```
   10 00 2F 31H
-) 10 00 00 00H
   00 00 2F 31H
```

Así que el mensaje exclusivo del sistema que se debería enviar es;

F0	41	10	00 10	11	10 00 00 00	00 00 2F 31	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	dirección	informaciónsuma de comprobación(6)		

(1) Estado exclusivo (2) ID (Roland) (3) ID del dispositivo (17)
(4) ID del modelo (XV-5050) (5) ID del comando (RQ1) (6) Fin de exclusivo

Calculando la suma de comprobación que aparece en <Ejemplo 2>, obtenemos un mensaje de F0 41 10 6A 11 10 00 00 00 00 00 2F 31 10 F7 a transmitir.

<Ejemplo4> Obtener información (RQ1) a la vez;
Información de interpretación temporal
La información de interpretación temporal de toda la parte del modo Performance,
La información de percusión temporal de toda la parte del modo Performance,

cf.) Esta operación es la misma que la función Data Transfer en el modo Utility con "PERFORM" (Parámetro Type) y "TEMP: + Opciones PATCH" (parámetro Source).

Según "Mapa de direcciones de parámetro" (p. 162), la dirección de inicio de todos los parámetros anteriores se asigna como:

10 00 00 00H Temporary Performance
11 00 00 00H Temporary Patch (Performance Mode Part 1)
11 10 00 00H Temporary Rhythm (Performance Mode Part 1)
:
14 60 00 00H Temporary Patch (Performance Mode Part 16)
14 70 00 00H Temporary Rhythm (Performance Mode Part 16)

La dirección de desplazamiento de percusión se asigna de la siguiente forma:

00 00 00H Rhythm Common
:
00 10 00H Rhythm Tone (Key # 21)
:
00 10 00H Rhythm Tone (Key # 108)

Como el tamaño de la información de Rhythm Tone es 00 00 01 41H, el tamaño de la suma y la dirección de inicio de Temporary Rhythm Tone #108 en modo Performance será;

```
   14 70 00 00H
      01 3E 00H
+) 00 00 01 41H
   14 71 3F 41H
```

Y el tamaño que debería tener sería;

```
   14 71 3F 41H
-) 10 00 00 00H
   04 71 3F 41H
```

Así que el mensaje exclusivo del sistema que se debería enviar es;

F0	41	10	00 10	11	10 00 00 00	04 71 3F 41	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	dirección	informaciónsuma de comprobación(6)		

(1) Estado exclusivo (2) ID (Roland) (3) ID del dispositivo (17)
(4) ID del modelo (XV-5050) (5) ID del comando (RQ1) (6) Fin de exclusivo

Calculando la suma de comprobación que aparece en <Ejemplo 2>, obtenemos un mensaje de F0 41 10 00 10 11 10 00 00 00 04 71 3F 41 7B F7 a transmitir.

■La función Scale Tune (dirección: 40 1x 40)

La función scale Tune le permite ajustar con precisión la afinación individual de las notas de la C a la B. Aunque los ajustes se realizan mientras se trabaja con una octava, los ajustes precisos afectarán todas las octavas. Realizando los ajustes Scale Tune adecuados, puede obtener una variedad completa de métodos de afinación distintos al temperamento equal. Como ejemplos, a continuación se explican tres posibles ajustes de escala.

❍Temperamento Equal

Este método de afinación divide las octavas en 12 partes iguales. Actualmente es la forma de afinación más utilizada, especialmente en la música occidental. En el XV-5050, los ajustes por defecto de la función Scale Tune producen un temperamento equal.

❍Temperamento Just (Tónica de C)

Los tríos principales suenan con más belleza que el temperamento equal, pero este beneficio solo se puede obtener en una tecla. Si se transpone, los acordes tienden a ser ambiguos. El ejemplo implica ajustes para una tecla con C como nota principal.

❍Escala arábica

Alterando el ajuste de Scale Tune, puede obtener una variedad de otras afinaciones adecuadas para la música étnica. Por ejemplo, el ajuste que se presenta más adelante hará que la unidad utilice la escala arábica.

Ajustes de ejemplo

Nombre de la nota	Temperamento Equal	Temperamento Just (Nota principal C)	Escala arábica
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Estos valores en la tabla se dan en centésimas. Convierta estos valores a hexadecimales, y transmítelos como información Exclusiva.
Por ejemplo, para ajustar la afinación (C-B) de la parte 1 a escala arábica, envíe la siguiente información:
F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

■Tabla de código ASCII

El nombre de patch y el nombre de la interpretación, etc., de la información MIDI se describen en el código ASCII en la siguiente tabla.

D	H	Char	D	H	Char	D	H	Char
32	20H	SP	64	40H	@	96	60H	`
33	21H	!	65	41H	A	97	61H	a
34	22H	"	66	42H	B	98	62H	b
35	23H	#	67	43H	C	99	63H	c
36	24H	$	68	44H	D	100	64H	d
37	25H	%	69	45H	E	101	65H	e
38	26H	&	70	46H	F	102	66H	f
39	27H	`	71	47H	G	103	67H	g
40	28H	(	72	48H	H	104	68H	h
41	29H	)	73	49H	I	105	69H	i
42	2AH	*	74	4AH	J	106	6AH	j
43	2BH	+	75	4BH	K	107	6BH	k
44	2CH	,	76	4CH	L	108	6CH	l
45	2DH	—	77	4DH	M	109	6DH	m
46	2EH	.	78	4EH	N	110	6EH	n
47	2FH	/	79	4FH	O	111	6FH	o
48	30H	0	80	50H	P	112	70H	p
49	31H	1	81	51H	Q	113	71H	q
50	32H	2	82	52H	R	114	72H	r
51	33H	3	83	53H	S	115	73H	s
52	34H	4	84	54H	T	116	74H	t
53	35H	5	85	55H	U	117	75H	u
54	36H	6	86	56H	V	118	76H	v
55	37H	7	87	57H	W	119	77H	w
56	38H	8	88	58H	X	120	78H	x
57	39H	9	89	59H	Y	121	79H	y
58	3AH	:	90	5AH	Z	122	7AH	z
59	3BH	;	91	5BH	[	123	7BH	{
60	3CH	<	92	5CH	\	124	7CH	|
61	3DH	=	93	5DH	]	125	7DH	}
62	3EH	>	94	5EH	v			
63	3FH	?	95	5FH	_			

D: decimal
H: hexadecimal

* "SP" es espacio.

SYNTHESIZER MODULE — Fecha : 4 de octubre 2001

Modelo XV-5050

Diagrama de implementación MIDI

Versión : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	X	1–16	
Channel	Changed	X	1–16	
Mode	Default	X	Mode 3	
	Messages	X	Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
	Altered	**********		
Note Number :	True Voice	X **********	0–127 0–127	
Velocity	Note On	X	O	
	Note Off	X	O	
After Touch	Key's	X	O *1	
	Channel's	O	O *1	
Pitch Bend		O	O *1	
Control Change	0, 32	O *4	O *1	Bank select
	1	O	O *1	Modulation
	2	O	O	Breath type
	4	O	O	Foot type
	5	O *4	O	Portamento time
	6, 38	O *4	O	Data entry
	7	O *4	O *1	Volume
	8	X	O	Balance
	10	O *4	O *1	Panpot
	11	X	O *1	Expression
	64	X	O *1	Hold 1
	65	O *4	O	Portamento
	66	X	O	Sostenuto
	67	X	O	Soft
	68	X	O	Legato Foot Switch
	69	X	O	Hold 2
	71	O *4	O	Resonance
	72	O *4	O	Release Time
	73	O *4	O	Attack Time
	74	O *4	O	Cutoff
	75	O *4	O	Decay Time
	76	O *4	O	Vibrato Rate
	77	O *4	O	Vibrato Depth
	78	O *4	O	Vibrato Delay
	80	X	O (Tone 1 Level)	General Purpose Controller 5
	81	X	O (Tone 2 Level)	General Purpose Controller 6
	82	X	O (Tone 3 Level)	General Purpose Controller 7
	83	X	O (Tone 4 Level)	General Purpose Controller 8
	84	X	O	Portamento control
	91	O *4	O (Reverb)	General purpose effects 1
	93	O *4	O (Chorus)	General purpose effects 3
	1–5, 7–31, 64–95 *3	X	O	CC1, 2 (General purpose controller 1, 2)
	1–5, 7–31, 64–95 *3	X	O	CC3, 4 (General purpose controller 3, 4)
	98, 99	X	X	NRPN LSB, MSB
	100, 101	O *4	O	RPN LSB, MSB
Program Change	: True Number	O *4 **********	O *1 0–127	Program No. 1–128
System Exclusive		O *5	O *1	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune Request	X	X	
System Real Time	: Clock	X	O	
	: Commands	X	X	
Aux Messages	: All Sound Off	X	O (120, 126, 127)	
	: Reset All Controllers	X	O	
	: Local On/Off	X	X	
	: All Notes Off	X	O (123–127)	
	: Active Sensing	O *1	O	
	: System Reset	X	X	
Notes		* 1 O X is selectable. * 2 Recognized as M=1 even if M≠1. * 3 Can be changed settings. * 4 Transmits when Data Transfer is excuted . * 5 Transmits when Data Transfer is excuted or RQ1 received.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY — Mode 2 : OMNI ON, MONO — O : Sí

Mode 3 : OMNI OFF, POLY — Mode 4 : OMNI OFF, MONO — X : No

Especificaciones

XV-5050: Módulo de sonido de 64 voces (compatible con el Sistema General MIDI 2)

Partes

16

Polifonía máxima

64 voces

Memoria de onda

64 M Bytes (equivalente a 16 bits lineal)
Formas de onda: 1083

Ranura de ampliación

Tarjeta de ampliación de ondas serie SRX: 2 ranuras

Memoria predefinida

Patches: 1024 (128 x 8 bancos) + 256 (Patches de General MIDI 2)
Grupos de percusión: 16 (2 x 8 bancos) + 9 (Grupos de percusión de General MIDI 2)
Interpretaciones: 64 (32 x 2 bancos)

Memoria de usuario

Patches: 128
Grupos de percusión: 4
Interpretaciones: 64

Efectos

Multiefectos: 90 tipos

* *Pueden utilizarse tres multiefectos diferentes (sólo 50 tipos) de forma simultánea en el modo Performance.*

Chorus: 3 tipos
Reverb: 5 tipos
Ecualizador de sistema: 2 grupos para cada 4 salidas

Pantalla

20 caracteres, 2 líneas (LCD retroiluminada)

Conectores

Jack de auriculares
Conector USB
Jack Output A (MIX) (L/MONO, R)
Jack B Output (L, R) (o jacks individuales 1–4)
Conectores MIDI (IN, OUT, THRU)
Salidas de audio digital:
Conectores S/P DIF (COAXIAL, OPTICAL) (24 bits, 44.1 kHz)
Entrada de CA

Alimentación

CA 117 V, CA 230 V, CA 240 V

Consumo

9 W (CA 117 V)
11 W (CA 230 V, CA 240 V)

Dimensiones

482 (Anch.) x 220 (Prof.) x 44 (Alt.) mm
19 (W) x 8-11/16 (D) x 1-3/4 (H) inches
(Tipo apilable EIA-1U)

Peso

2,6 kg
5 lbs 12 oz

Accesorios

Manual del Usuario
CD-ROM (controlador USB)
Cable de alimentación
Arandelas de montaje apilable x 4

Opciones

Tarjeta de ampliación de onda: Serie SRX

* *Con el objetivo de mejorar el producto, las especificaciones y/o la apariencia del equipo están sujetas a cambios sin aviso.*

Índice

Numéricos

2V PCH SHIFT 81
3 TAP DELAY 80
3D AUTO SPIN 101
3D CHORUS 90
3D DELAY 87
3D DELAY 2 93
3D FLANGER 91
3D MANUAL 101
3V PCH SHIFT 87
4 TAP DELAY 80

A

Amplificador variante en el tiempo 38, 48, 54, 61
Analog Feel 40
Asignación de salida 40
AUTO PAN 91
AUTO WAH 77, 92

B

Banco 21
BASS MULTI 100
BIAS 48
Booster 42

C

Categoría 21–22
Categoría del Patch 40
CHO -> FLANGER 84
CHO/FLANGER 85
Chorus 69, 74, 102, 112
CHORUS -> DELAY 84
CHORUS/DELAY 84
CL GTR MLT A 99
CL GTR MLT B 100
Clock Source 40, 55, 107
Coarse Tune 40
COMMON 39, 55, 64
COMPRESSOR 77
CONTROL 51, 61, 107
Control de matriz 114, 118
CONTROL DE TMT 52
Controlador 107
Controlador USB MIDI 124
Copia de la parte de interpretación 68
Còpia de nombre de interpretación 68
Copia del nombre de Patch 53
CTRL Rx MIDI 51
Cutoff Frequency 46, 59

D

DIST -> CHORUS 83
DIST -> DELAY 83
DIST -> FLANGER 83
DISTORSIÓN 76
DISTORTION 97
DISTORTION 2 89

E

Ecualizador 69
EFECTOS 71, 73, 112
Efectos 3D 102
ENH -> CHORUS 83
ENH -> DELAY 83
ENH -> FLANGER 83
ENHANCER 76
Envolvente 38, 45, 47, 49, 54, 59–61
EQ 69, 109
Escala de estilo árabe 110
Estructura 41
Exclusive Protect 105

F

Factory Reset 15
FAVORITE LIST 33
FB PCH SHIFT 81
Filtro variante en el tiempo 38, 46, 54, 59
Fine Tune 40
FLANGER 79
FLG/DELAY 84
FORMANT FLTR 86
FXM 44, 58

G

GATE: 89
GATED REVERB 82
Generador de ondas 38, 54
GENERAL 107
General MIDI 111
GM 23, 111
Grupo de percusión 24
GTR AMP SIM 97
GTR MULTI A 98
GTR MULTI B 98
GTR MULTI C 99

H

HEXA-CHORUS 78

I

INFO 110

INIT 105
INITIALIZE 105
Internal Write Protect 104–105
Interpretación 24
Intervalo de nota 29
Intervalo de tecla 64
ISOLATOR 90
ISOLATOR 2 101

J

JD MULTI 95

K

KEYBD MULTI 94
Keyfollow 45, 47–48
KEYSYNC FLG 85

L

Layer 25
LCD Contrast 107
LFO 38, 50, 115
LIMITER 77
LOFI COMP 88
LOFI NOISE 88

M

Master Key Shift 110
Master Tune 110
MATRIX CTR1–4 115
MATRIX CTRL 52
MFX 69, 74
MIDI 67, 113
MIDI&USB 108–109
MLT TAP DLY 86
MOD DELAY 80
Modo 23
Modo General MIDI 2 23
Modo Patch 23
Modo Performance 23
Modo Rhythm Set 23
Modulación de cruce de frecuencia 44, 58
Multiefectos 69, 74

O

Ocatve Shift 40
Octave Shift 23
OD -> CHORUS 82
OD -> DELAY 82
OD -> FLANGER 82
Oscilador de baja frecuencia 38
Output Asgn 40
OVERDRIVE 76, 97
OVERDRIVE 2 88

P

PAN MODULATE 48
PARTE 65–66
PATCH 23
Patch 38
Patch Finder 21
PATCH MFX CTRL 114
Patch Tone Copy 53
PATCH WRITE 104
PERFORM 23
PHASER 76, 85, 91
Phrase Preview 18
PITCH 45, 59
PITCH ENVELOPE 45, 59
Pitch Shifter 81, 87
PORTAMENTO 51
Portamento 66, 113
preescuchar 109
PREVIEW 19, 109
Prioridad de voz 40
Priority 40
PROTECT 105

R

Resonance 46, 60
REVERB 81–82
Reverb 69, 74, 103, 113
REVERSE DLY 86
REVERSE DLY2 92
RHODES MULTI 95
RHYTHM 23
RING MOD 86
Ring Modulator 42, 86
ROTARY 77
ROTARY 2 93
ROTARY MULTI 94
RPN 117

S

Scale Tune 110
SHUFFLE DLY 87
SHUFFLE DLY2 93
Sintonización 110
SLICER 90
SPACE-D 78
SPEAKER SIM 88
SPECTRUM 76, 101
Split 28

St AUTO WAH 92
St CHORUS 78
St DELAY 79
St FLANGER 79
St FORMN FLT 92
St LIMITER 89
St LOFI COMP 96
St LOFI NOIZ 96
St PHASER 85
St PHASER 2 91
St SPECTRUM 101
Stack 108
STEP FLANGER 79
STEREO COMP 89
STEREO DIST 97
STEREO EQ 76
STEREO OD 97
Stretch Tune 40
System Tempo 107

T

Tabla de mezcla de onda 57
Tabla de mezcla de tonos 41
Tarjeta de ampliación 120
Temperamento igual 110
Temperamento justo 110
Tempo 40, 55, 107
Tempo del Patch 40
TM CTRL DLY 81
TMT 41, 118
Tone Delay 44
TREMOLO 91
TREMOLO CHO 78
TUNE 110
TVA 38, 48, 54, 61
TVA ENVELOPE 49, 61
TVF 38, 46, 54, 59
TVF ENVELOPE 47, 60
TVF VELOCITY 47

U

USB 35, 109, 124

V

Volcado general 106

W

WAVE 44, 57
WG 38, 54
WMT 57
WRITE 104

X

XFER 106

* GS ( ) es una marca comercial registrada de Roland Corporation.
* Windows es una marca comercial registrada de Microsoft Corporation.
* Windows® 98 se conoce oficialmente como: "Microsoft® Windows® 98 operating system."
* Windows® 2000 se conoce oficialmente como: "Microsoft® Windows® 2000 operating system."
* Windows® Me se conoce oficialmente como: "Microsoft® Windows® Millennium Edition operating system."
* Las capturas de pantalla de este documento se reimprimen con el permiso de Microsoft Corporation.
* Macintosh es una marca comercial registrada de Apple Computer, Inc.
* Todos los nombres de productos mencionados en este documento son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.
* OMS es una marca comercial registrada de Opcode Systems, Inc.
* FreeMIDI es una marca comercial de Mark of the Unicorn, Inc.

Para los países de la CE

CE

Este producto cumple con los requisitos de la normativas europeas EMC 89/336/EEC y LVD 73/23/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) This device may not cause harmful interference, and
(2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Información

Si necesita servicios de reparación, contacte con su Centro de Servicio Roland más cercano o con el distribuidor autorizado Roland de su país.

ÁFRICA

EGIPTO
Al Fanny Trading Office
P.O. Box 2904,
El Horrieh Heliopolos, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 4185531

REUNIÓN
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Merman, ZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

SUDÁFRICA
That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and Juta Street)
Braamfontein, 2001,
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont 7700
Republic of SOUTH AFRICA

P.O. Box 23032
Claremont, Cape Town
SOUTH AFRICA, 7735
TEL: (021) 64 4030

ASIA

CHINA
Beijing Xinghai Musical Instruments Co., Ltd.
6 Huangmuchang Chao Yang District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

ÍNDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi Flats Compound Off. Dr. Edwin Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONESIA
PT Citra IntiRama
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

COREA
Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALASIA
Bentley Music SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

FILIPINAS
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPUR
Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 748-1669

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAIWÁN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

TAILANDIA
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon Music
138 Tran Quang Khai St.,
District 1
Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (08) 844-4068

AUSTRALIA/ NUEVA ZELANDA

AUSTRALIA
Roland Corporation Australia Pty., Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NUEVA ZELANDA
Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

AMÉRICA CENTRAL/LATINA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Florida 656 2nd Floor
Office Number 206A
Buenos Aires
ARGENTINA, CP1005
TEL: (54-11) 4- 393-6057

BRASIL
Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira 203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 3743 9377

COSTA RICA
JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: (506)258-0211

CHILE
Comercial Fancy S.A.
Avenida Rancagua #0330
Providencia Santiago, CHILE
TEL: 56-2-373-9100

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Notre YY Alameda,
Juan Pablo 2, No. 4010
San Salvador, EL SALVADOR
TEL: (503) 262-0788

MÉJICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (3) 613 1414

PANAMÁ
SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City,
REP. DE PANAMA
TEL: (507) 315-0101

PARAGUAY
Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Edeficio, El Dorado Planta Baja
Asuncion PARAGUAY
TEL: 595-21-492147

PERÚ
VIDEO Broadcast S.A.
Portinari 199 (ESQ. HALS),
San Borja, Lima 41,
REP. OF PERU
TEL: 51-14-758226

URUGUAY
Todo Musica S.A.
Cuareim 1844, Montevideo,
URUGUAY
TEL: 5982-924-2335

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

EUROPA

AUSTRIA
Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BÉLGICA/HOLANDA/ LUXEMBURGO
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel (Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

DINAMARCA
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: (039)16 6200

FRANCIA
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK,
Parc de l'Esplanade, F 77 462 St. Thibault, Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLANDIA
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

ALEMANIA
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GRECIA
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
26422 Patras, GREECE
TEL: 061-435400

HUNGRÍA
Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRLANDA
Roland Ireland
Audio House, Belmont Court,
Donnybrook, Dublin 4.
Republic of IRELAND
TEL: (01) 2603501

ITALIA
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORUEGA
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLONIA
P. P. H. Brzostowicz
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.
RUA DE SANTA CARARINA 131/133, 4000-450 PORTO
PORTUGAL
TEL: (022) 208 4456

RUMANÍA
FBS LINES
Plata Libertatii 1.
RO-4200 Cheorgheni
TEL: (066) 164-609

RUSIA
Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

ESPAÑA
Roland Electronics de España, S. A.
Calle Bolivia 239, 08020
Barcelona, SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SUECIA
Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SUIZA
Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UCRAÍNA
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

REINO UNIDO
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea Enterprise Park, SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

ORIENTE MEDIO

BAHRAIN
Moon Stores
Bab Al Bahrain Road,
P.O. Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CHIPRE
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O. Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

IRAN
MOCO, INC.
No.41 Nike St.Dr.Shariyati Ave.
Roberoye Cerahe Mirdamad
Tehran, IRAN
TEL: 285 4169

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yaho ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDANIA
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P.O. Box 825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 4641200

KUWAIT
Easa Husain Al-Yousifi
Abdullah Salem Street,
Safat KUWAIT
TEL: 5719499

LÍBANO
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

QATAR
Badie Studio & Stores
P.O. Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

ARABIA SAUDÍ
aDawliah Universal Electronics APL
P.O. Box 2154 ALKHOBAR 31952,
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SIRIA
Technical Light & Sound Center
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O. Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURQUÍA
Barkat muzik aletleri ithalat ve ihracat Ltd Sti
Siraselviler cad.Guney is hani 84-86/6, Taksim. Istanbul. TURKEY
TEL: (0212) 2499324

E.A.U.
Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTE AMÉRICA

CANADÁ
Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs Blvd, Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

E.U.A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

Manual del Usuario del XV-5050

Roland Corporation

02890967 '01-11-C3-21N